NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

10/10 • AUSGABE 162 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 10

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

DIE ZUKUNFT DER NINTENDO-STARS

Die neuen Mario-Spiele • Kirby's Epic Yarn gespielt • 6 Seiten Professor Layton + Rätsel zum Mitmachen

TEST + SPECIAL

AUF 8 SEITEN: METROID: OTHER M

Darum ballert Samus Aran die Action-Konkurrenz weg!

TESTPREMIERE!

FIFA 11

Deutschlands erster Test: Müdes Wii-Gebolze oder Weltklasse-Kick?

BATMAN
THE BRAVE AND THE BOLD™

DAS VIDEOSPIEL

SEI TAPFER, SEI MUTIG, SEI BATMAN!

Bekannt aus der TV-Zeichentrickserie ***Batman: The Brave and the Bold!*** Werde zu Batman oder einem seiner Superhelden-Teamkollegen. Spiele die vielfältigen Welten des DC-Universums in diesem aufregenden Side-Scroller durch, in dem du Rätsel löst, viele Feinde bekämpfst und neue Welten entdeckst – zeige, wer hier das Sagen hat, und erfahre, ob du das Zeug zum Superhelden hast.

Wii NINTENDO DS™ DC WayForward WB GAMES

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD THE VIDEOGAME software © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by WayForward Technologies, Inc.Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

„Sagt mal, lasst ihr euch eigentlich bei euren Wertungen beeinflussen?“ Das ist eine häufig gestellte Frage von euch Lesern an uns Redakteure. Und sie wird zu Recht so hitzig diskutiert, schließlich sind vernünftige Wertungen das A und O eines Spielemagazins. Dass wir uns auf die Fahne geschrieben haben, euch fundierte Tests zu servieren, versteht sich von selbst. Warum wir euch das erzählen? Weil **Metroid: Other M** die Wertungsdebatte neu entfachte!

Donnerstag, 25. Februar 2010: Wir jetten nach London, um dort Samus' Mission erstmals zu spielen. Unser Fazit – wir zitieren aus N-ZONE 04/10: „So muss ein gutes **Metroid** aussehen!“ Wertungstendenz: 9 von 10 Punkten.

Mittwoch, 11. August 2010: Harald Ebert von Nintendo besucht uns mit der fertigen Version des Wii-Actionspiels. Wir testen **Other M** jetzt also richtig – und sind erneut von den Socken! Auch Kollegen außerhalb unserer Redaktion versammeln sich vor dem Fernseher. Das mag was heißen!

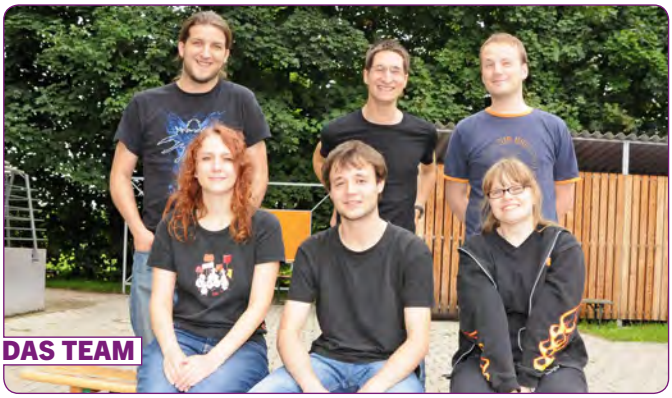
Mittwoch, 18. August 2010: Der Test ist fertig. Als Wertungszahl steht die 91 drunter. Begründung: „Ein bombastisches Abenteuer und eine würdige **Metroid**-Fortsetzung!“

Dienstag, 31. August 2010: Die ersten internationalen Wertungen stehen fest. Die Kritiken reichen von zerschellenden 63 Prozent (US-Fachmagazin **Game Informer**) bis hin zu 90 Prozent (**Wired**, eine Mischung aus Technikzeitschrift und Reportagenmagazin). Kein Wii-Spiel der jüngsten Zeit scheint kontroverser diskutiert als dieses …

Was macht man in dieser Situation? Die eigene Wertung senken, den eigenen Test gewissermaßen glattbügeln? Oder zur Zahl stehen, eben weil wir **Metroid: Other M** richtig geil finden? Wir meinen: Nur wer den Mumm hat, den eigenen Standpunkt zu verteidigen, hat das Prädikat „unabhängiges Fachmagazin“ verdient. Und jetzt ist sie also gedruckt, die Zahl 91. Ganz in Weiß, umhüllt von einem rosafarbenen Rahmen. Und wir stehen zu unserem Urteil!

Viel Vergnügen mit der neuen N-ZONE!

Euer N-ZONE-Team


DAS TEAM

METROID: OTHER M

DIE ZUKUNFT DER NINTENDO-HELDEN

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Test, um den wir ernsthaft bangen mussten: ***FIFA 11*** *für die Wii. Selbst in der Druckabgabewoche war noch unklar, ob es die Test-Deutschlandpremiere überhaupt ins Heft schafft.*
- Test, den wirklich jeder machen wollte: ***Metroid: Other M***
- Test, auf den niemand Lust hatte: ***Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks***
- Spiel, das uns diesen Monat massiv vom Arbeiten abhielt: ***Schlag den Raab*** *für die Wii. Vor allem bei „Blamieren oder Kassieren“ zeigte sich verbissener Siegeswille.*
- Spiel, das uns in Zukunft massiv vom Arbeiten abhalten wird: *Der nächste Arbeitszeit-Killer ist schon gefunden:* ***Tetris Party Deluxe*** *für den DS.*
- Enttäuschung des Monats: *Auf der Gamescom wurde der Nintendo 3DS gezeigt – aber nur Fachbesuchern.*
- Rarität des Monats: *Die streng limitierten Mario-Taschen, die Nintendo auf der Gamescom verteilte, wollte jeder haben.*
- Zahl des Monats: *155 – so viele Pikarat hat Anne schon im neuen* ***Layton****-Spiel gesammelt. Auf Seite 24 könnt ihr euren Grips prüfen.*

INHALT 10/2010

16

CHRISTOPH
Mit welchen Abenteuern sorgt der Power-Klempner als Nächstes für Furore? Wie gut werden **Mario Sports Mix**, **Mario Kart 3DS**, **Paper Mario 3D** und **Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**? Und wie sieht die Zukunft der übrigen Nintendo-Superstars aus? Ihr lest es in unserer großen Titelstory.

VORSCHAU | DIE MARIO-ZUKUNFT

24

THOMAS
Wir haben das dritte **Professor Layton**-Abenteuer schon jetzt ausführlich gespielt und einige Rätsel aus der japanischen Version herausgepickt. So erfahrt ihr in unserer Mega-Vorschau nicht nur, worum es im neuen Teil geht, sondern könnt auch prüfen, ob ihr fürs DS-Adventure gewappnet seid!

VORSCHAU | PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Best of Gamescom 2010	14
Die Mario-Zukunft	16
Magazin	06
Most Wanted	12

Wii

Kirby's Epic Yarn	20
Shaun White Skateboarding	22
Tony Hawk: Shred	23

DS

Okamiden	32
Professor Layton und die verlorene Zukunft	24
Super Scribblenauts	30

3DS

Die Sims 3	38
Nintendo 3DS: Der Fakten-Check	34
Super Street Fighter IV 3D Edition	36

TEST

Charts	72
Das Team	41
Kalender	44
Meinungsmache	42
Release-Termine	43
So testen wir	40
Top-Spiele	70

Wii

Arcade Hits Pack: Gunblade NY & L.A. Machineguns	60
Batman: The Brave and the Bold	59
Ben 10: Vilgax Attacks	60
FIFA 11	52
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	57
Metroid: Other M	46
Spider-Man: Dimensions	58
Tetris Party Deluxe	56

DS

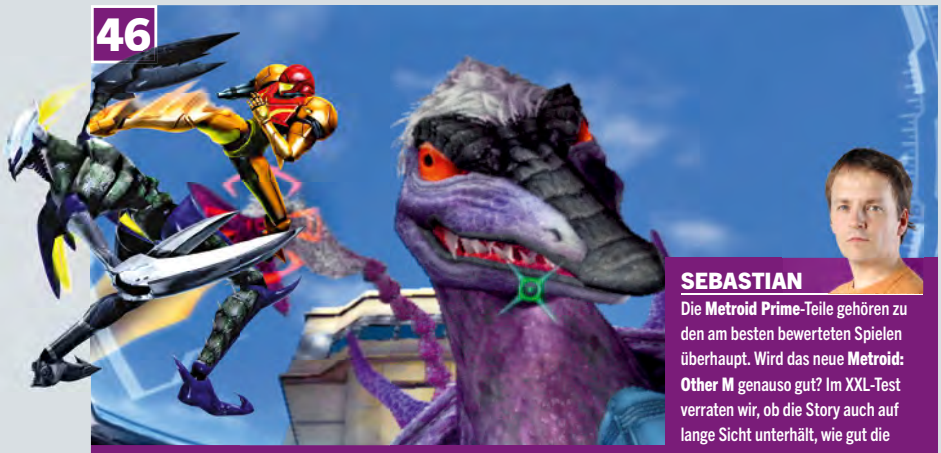
Blue Dragon: Awakened Shadow	64
Duell der Magier	66
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	66
Last Window: Das Geheimnis von Cape West	62
Tetris Party Deluxe	56

34

VORSCHAU | NINTENDO 3DS: DER FAKTEN-CHECK

CHRISTOPH

Werden Preis und Erscheinungstermin des 3DS wirklich im September enthüllt? Rüstet Nintendo die Wunderkonsole zum Telefon auf? Bekommen wir auf der Tokyo Game Show neue Fakten zum Gerät serviert? Diese und weitere Fragen beantwortet unsere Reportage.



46

TEST | METROID: OTHER M

SEBASTIAN

Die **Metroid Prime**-Teile gehören zu den am besten bewerteten Spielen überhaupt. Wird das neue **Metroid: Other M** genauso gut? Im XXL-Test verraten wir, ob die Story auch auf lange Sicht unterhält, wie gut die Actionpassagen gelungen sind und welche Kritikpunkte es gibt. Ballert Samus die Actionkonkurrenz weg?

ONLINE

DSi-Kanäle	76
VideoGamesZone	78
Wii-Kanäle	74

SERVICE

Spielerforum	90
Tipps & Tricks:	
Dragon Ball Origins 2	89
Dragon Quest IX: Die Hüter des Himmels	88
Tournament of Legends	89
Toy Story 3	89

RETRO

Die Formel Metroid: Other M	82
Fortsetzung folgt … nicht!	84
Nintendos unbekannte Stiefkinder	86
Retro-Startseite	80

MEINUNGEN

Interview mit Charles Martinet	95
Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

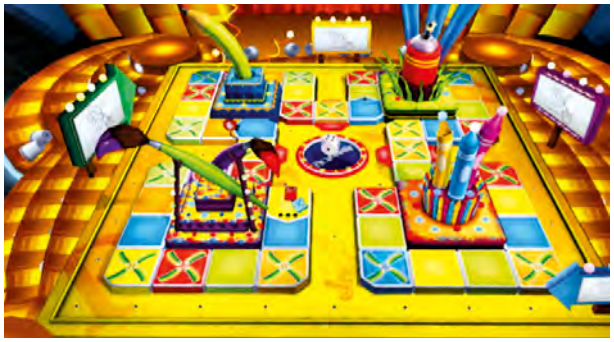
ALLE TITEL DIESER AUSGABE

3D Space Tank, Online	76
Arcade Hits Pack: Gunblade NY & L.A. …, Test	60
Aero the Acro-Bat, Online	74
And Yet It Moves, Online	75
Art Academy: Mal- und Zeichentechniken …, News	07
Banjo-Tooie, Retro	85
Batman: The Brave and the Bold, Test	59
Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks, Test	60
Beyond Good & Evil, Retro	85
Blue Dragon: Awakened Shadow, Test	64
Crystal Monsters, Online	76
Diddy Kong Racing, Retro	84
Die Sims 3, Vorschau	38
Disney Fireworks, Online	77
Dive: The Medes Islands Secret, Online	75
DJ Hero 2, News	09
Dragon Ball Origins 2, Tipps	89
Dragon Quest IX: Die Hüter des Himmels, Tipps	88
Drift Street International, Online	77
Duell der Magier, Test	66
Family Pirate Party, Online	75
FIFA 11, Test	52
Gormiti: Die Herrscher der Natur! (DS), Test	66
Gormiti: Die Herrscher der Natur! (Wii), Test	57
Kirby's Epic Yarn, Vorschau	20
Last Window: Das Geheimnis von Cape West, Test	62
Link 'n' Launch, Online	77
Low G Man: The Low Gravity Man, Online	80
Metroid: Other M, Test	46
Okamiden, Vorschau	32
Professor Layton und die verlorene Zukunft, Vorschau	24
Puzzle Agent, Online	75
Schlag den Raab, News	07
Shaun White Skateboarding, Vorschau	22
Spider-Man: Dimensions, Test	58
Star Fox, Retro	84
Super Scribblenauts, Vorschau	30
Super Street Fighter IV 3D Edition, Vorschau	36
Tetris Party Deluxe, Test	56
Tim in Tibet, Retro	81
Tony Hawk: Shred, Vorschau	23
Tournament of Legends, Tipps	89
Toy Story 3, Tipps	89
Wild Guns, Online	74
WWE Smackdown vs. Raw 2011, News	06
XIII, Retro	85

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

UDRAW GAMETABLET

Wii Aha, ein neues Mario Paint? Man könnte es beim Anblick dieses Wii-Zubehörs meinen.



Auf der diesjährigen Gamescom sorgte THQ für eine Überraschung im Nintendo-Lager: Mit dem uDraw GameTablet stellte der Hersteller das erste Wii-Eingabegerät zum Zeichnen und Gestalten vor. Anfang 2011 soll das Zubehör inklusive des Malprogramms **uDraw Studio** für die Heimkonsole erscheinen, darüber hinaus sind zwei weitere Titel angekündigt: Im Familienspiel **Pictionary** zeichnen die Teilnehmer abwechselnd Begriffe nach, die von den anderen erraten werden müssen. **Dood's Big Adventure** ist ein buntes Jump & Run, in dem ihr den Hauptdarsteller durch Schütteln und Neigen des uDraw-Tabletts durch die Levels manövriert. Das kuriose Zeichenzubehör soll grundsätzlich Jung und Alt vor der Konsole versammeln und erlaubt es zum Beispiel, erstellte Bilder auf SD-Karte zu speichern, dann am Computer auszudrucken oder ihren entsprechenden Zeichenverlauf Schritt für Schritt nachzuvollziehen. So dürft ihr eure Kunstwerke mit Bekannten und Verwandten teilen. Übrigens war auch Nintendo an der Entstehung von uDraw beteiligt. ■

Christina meint: *„Endlich ein Zubehör, das der Wii wirklich gefehlt hat! Das uDraw-Zeichentablett macht einen durchdachten Eindruck und die angekündigten Spiele wecken meine Neugier. Aber: Wird uDraw eine künstlerische Alternative zu PC-Grafikprogrammen oder nur eine Spielerei?“*

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

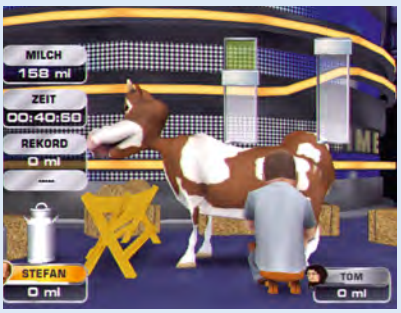
Wii Hier gibt's wieder so richtig auf die Zwölfe!

Es darf wieder gekloppt werden, denn am 29. Oktober erscheint der diesjährige Ableger von **WWE Smackdown vs. Raw** für die Wii. Ihr wählt aus der Crème de la Crème des Wrestling-Universums und prügelt wahlweise alleine oder mit bis zu drei Freunden, was das Zeug hält. Wir konnten in unserer Vorab-Version bereits einige Spielmodi wie „Hell in a Cell“ anzocken, bei dem ihr in einem Stahlkäfig gegeneinander antretet, und sind recht angetan: Vor allem gegen menschliche Mitspieler kommt großer Spielspaß auf. Ein wenig negativ sind uns allerdings die Kommentatoren aufgefallen, die das Geschehen im Ring beurteilen. Sie haben nur eine ziemlich geringe Auswahl an Sprüchen auf den Lippen, die sich viel zu schnell wiederholen. Wenn aber alles mit rechten Dingen zugeht, dürfte **WWE Smackdown vs. Raw 2011** eine feine Keilerei für Wrestling-Kenner werden. ■

Anne meint: *„Das, was wir von **WWE Smackdown vs. Raw 2011** bis jetzt gesehen haben, gefällt uns schon ziemlich gut. Wer übrigens keine Lust verspürt, ständig nur Größen wie den Undertaker oder Sheamus im Ring zu kontrollieren, designt im extrem ausführlichen Figuren-Editor einfach seinen eigenen Wrestler. Vor allem gegen Freunde und Verwandte bringt das Spiel richtig Laune!“*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.



SCHLAG DEN RAAB (Wii)

Was ist das größte Kompliment, das die N-ZONE einem Spiel machen kann? Die richtige Antwort lautet: Wenn es die Redakteure nach der Testphase freiwillig zu Hause spielen! So geschehen bei **Schlag den Raab**, der überaus witzigen Wii-Umsetzung der beliebten ProSieben-Show. Den Entwicklern von Spielkind aus Darmstadt ist die Liebe anzumerken, mit der sie bei der Programmierung ans Werk gingen. So wurden die 21 Spiele, darunter „Blamieren oder kassieren“, „Würfeln“, „Wo liegt was?“ oder „Sägen“, sauber auf den Bildschirm gebracht. Super auch: Ladezeiten gibt es praktisch nicht. Selbst die Originalstimmen von Raab, Elton und Opdenhövel gibt’s zu hören – teils sogar mit sehr amüsanten Kommentaren. Ein Partyspiel für bis zu vier Teilnehmer muss sich allerdings vor allem in Hinsicht auf den Langzeitspaß messen lassen – und hier steckt leider der größte Kritikpunkt. Denn während Spiele wie „Weniger oder mehr?“ und „Kopfrechnen“ immer neue Fragen vom Computer generieren, wiederholen sich die Wissensfragen sehr schnell. Einmal bekamen wir sogar in einer Spielrunde dieselben Fragen gestellt. Das darf nicht sein! Zudem fehlt im Falle einer entscheidenden Disziplin der Hinweis, dass es sich um ein Matchball-Spiel handelt. Die Grafik ist zweckmäßig geraten und bietet comicartige Nachbildungen der drei Hauptakteure, nur hatten die Designer offenbar nicht allzu viel Zeit, grafische Details wie Hände auszuarbeiten. Eine Partie dauert in der herkömmlichen Spielvariante übrigens anderthalb Stunden, gespeichert wird nach jeder Runde. Fazit: ein gut gemachtes Spiel mit knapp bemessenem Fragenkatalog. ■

ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT FÜR SCHRITT ERLERNEN! (DS)

Gehirntrainer, Kochkurse, Gartenlexika, Mathepauker – unter all den Lernprogrammen für den DS ist es mitunter schwierig, die guten Titel von den schlechten zu unterscheiden. Nintendos neueste virtuelle Abendschule hat es uns dabei zum Glück einfach gemacht: **Art Academy** erweist sich als informativer, leicht zugänglicher Zeichenkurs für Anfänger und Fortgeschrittene, die ihr Kunstwissen vertiefen oder sich einfach nur ein bisschen inspirieren lassen wollen. Ausgestattet mit sechs Pinseln und zehn Grundfarben, die sich nach Belieben mischen lassen, arbeitet ihr euch unter der Anleitung des quirligen Zeichenlehrers Vince durch zehn Lektionen. Anfangs zeichnet ihr Stillleben mit Bleistift und testet dabei die unterschiedlichen Härtegrade der Minen aus, später gestaltet ihr ganze Szenarien mit Acrylfarben. Auch ein Frei-Zeichnen-Modus ist enthalten. Die Übungen werden sehr verständlich erklärt und beinhalten unter anderem auch interessante Details zu den Themen Kunstgeschichte und Bildkomposition – wichtiges Hintergrundwissen für Hobbyzeichner! Negativ fiel uns auf, dass der DS-Bildschirm zu klein ist, um gut darauf zu zeichnen. Inhaltlich ist das Spiel super dafür geeignet, sich Anregungen zu holen und bestimmte Techniken, auch dank des realistischen Malgefühls, auszuprobieren. Das tatsächliche Zeichnen solltet ihr trotzdem an den Schreibtisch auf ein Blatt reales Papier verlegen. ■

ERST DIE Wii 2, DANN DIE PLAYSTATION 4?

Wii Bringt Nintendo noch vor Sony und Microsoft die nächste Konsole heraus?

Jonathan Lavigne ist nicht etwa der Bruder von Rockgöre Avril Lavigne, sondern Entwickler bei Ubisoft Montréal. Er arbeitete jüngst an **Scott Pilgrim vs. The World**, einem Downloadspiel für PlayStation Network und Xbox Live Arcade. In einem Interview mit dem amerikanischen Online-Magazin **NowGamer** sagte er voraus, dass Nintendo der erste Hersteller sein wird, der eine neue Heimkonsole auf den Markt bringt. Er stützt sich dabei auf die Tatsache, dass die Wii-Hardware schon recht betagt ist, denn sie basiert im Grunde genommen auf einer überarbeiteten GameCube-Architektur – und die wurde bekanntlich schon im Herbst 2001 geschaffen. Um die Zukunft der Nintendo-Konkurrenten Microsoft und Sony macht sich Jonathan indes wenig Sorgen: „Wenn die Konsumenten bereit sind, eine neue Konsole anzunehmen, dann werden wir mit Sicherheit bald neue Hardware sehen. Aber vermutlich läuft es eher auf Zusatzperipherie wie Kinect für Xbox 360 und Move für PlayStation 3 hinaus." ■

Christoph meint: *„Nintendo steht unter Zugzwang, und zwar nicht erst seit heute. Längst macht die Wii in puncto Technik nicht mehr den frischesten Eindruck, wenn man deren Spiele mit PS3- und Xbox-360-Games vergleicht. Insofern rechne ich damit, dass Nintendo spätestens auf der E3-Messe 2011 einen Wii-Nachfolger präsentiert, der das bewährte Steuerungsprinzip mit neuen Hardware-Elementen verknüpft. Dass die Konsole dann schon Ende des Jahres in die Läden kommt, ist realistisch: Bislang vergingen zwischen der Veröffentlichung zweier Nintendo-Konsolen in der Regel fünf Jahre. Dieser Faustregel zufolge kommt die Wii 2 also im nächsten Jahr."*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Die Entwickler von High Voltage Software haben noch immer keinen Hersteller für ihr Wii-Actionprojekt The Grinder gefunden. Auch Sega, das den Vertrieb für The Conduit und Tournament of Legends übernahm, wartet vorerst ab, wie erfolgreich sich Conduit 2 schlägt, ehe man sich eventuell die Vertriebsrechte für The Grinder sichert. Sollte das letztgenannte Spiel mittelfristig keinen Hersteller finden, sehen wir schon jetzt ernsthafte finanzielle Schwierigkeiten auf das Studio zukommen.

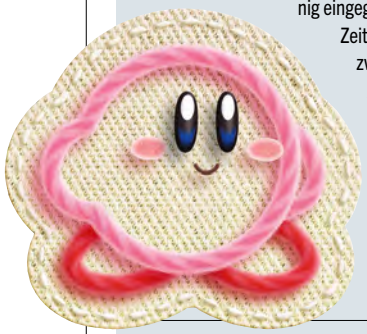
Nicht nur THQ unterstützt das uDraw GameTablet (siehe Seite 6), sondern auch Nintendo zeigt großes Interesse, das Malzubehör mit passenden Spielen zu versorgen. Kommt vielleicht sogar eine Neuauflage des Super-Nintendo-Kultklassikers Mario Paint?

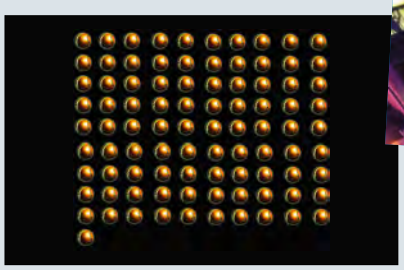
Das Wii-Baseballspiel Mario Super Sluggers ist zwar noch in Nintendos Presse-Datenbank gelistet, es erscheint aber nicht mehr in Europa.

TOPS & FLOPS

↑↓ AMIS IM VORTEIL?

Kirby's Epic Yarn kommt am 17. Oktober, **FlingSmash** am 07. November und **Donkey Kong Country Returns** am 21. November 2010. Diese und einige weitere Termine kündigte Nintendo Mitte August an. Das Problem: Bisher gelten sie nur für Amerika, für Deutschland heißt es nach wie vor: Fix ist nix! Aber immerhin werden die Erscheinungstermine der Spiele damit ein wenig eingegrenzt, denn die Zeiten, in denen zwischen einem Amerika- und dem Europa-Release sechs Monate und mehr lagen, sind zum Glück schon lange vorbei.





↑ METROID: OTHER M ROCKT!

Metroid: Other M hat im N-ZONE-Test so viele Prozentpunkte kassiert, wie ihr hier Morphbälle seht. Dabei waren wir zuerst skeptisch, doch Nintendo und Team Ninja haben uns eines Besseren belehrt: **Other M** ist genauso gut wie seine ruhmreichen Vorgänger. Die Mischung aus 2D- und 3D-Elementen begeisterte uns und die typische, beklemmende **Metroid**-Atmosphäre ist genial wie eh und je. Lest in unserem großen Test ab Seite 46 alles über Samus Arans Rückkehr auf die Wii!

↑ FAST SCHON KINOREIF!

Herbstzeit ist bekanntlich Rätselzeit. Am 22. Oktober kommt nicht nur das dritte Abenteuer **Professor und die verlorene Zukunft** auf den DS, sondern am selben Tag veröffentlicht der Anime-Vertrieb Kazé den Spielfilm **Professor Layton und die ewige Diva** auf DVD und Blu-ray. Der Film mit einer Laufzeit von ca. 95 Minuten ergänzt die DS-Serienableger in puncto Story und ist unseren ersten Eindrücken nach gut eingedeutscht.

↑ GRUND ZUM FEIERN!

Wer in den Neunzigern bei der Nintendo-Spiele-Hotline anrief, kennt ihn möglicherweise bereits: Harald Ebert begann 1990 seine Karriere bei Nintendo of Europe in Großostheim, damals noch in der Abteilung Spieletricks. Markenzeichen war sein lässiger Schnauzbart (siehe Bild links). Dieser ist zwar inzwischen abrasiert, doch im Oktober 2010 feiert Harald sein 20-jähriges Dienstjubiläum und wir gratulieren ihm ganz herzlich zu zwei Dekaden Spaß. Du bist ein Unikat, Harald!

↓ WO WAR DER 3DS?

Nintendo war mit Highlights wie **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, **Donkey Kong Country Returns** und **Kirby's Epic Yarn** stark auf der Kölner Messe vertreten. Etwas fehlte allerdings: Der Nintendo 3DS! Lediglich hinter verschlossenen Türen durften Pressevertreter Hand an Nintendos neuestes Hardware-Baby legen, normale Messebesucher gingen leer aus. Schade, denn das wäre eine gute Möglichkeit gewesen, den Fans den 3D-Effekt begreiflich zu machen. Aber die Tatsache, dass die Wunderkonsole den Gamescom-Besuchern vorenthalten blieb, bedeutet wohl im Umkehrschluss, dass sie dieses Jahr nicht mehr in den europäischen Handel kommt. Sonst hätte Nintendo sie ja gezeigt.

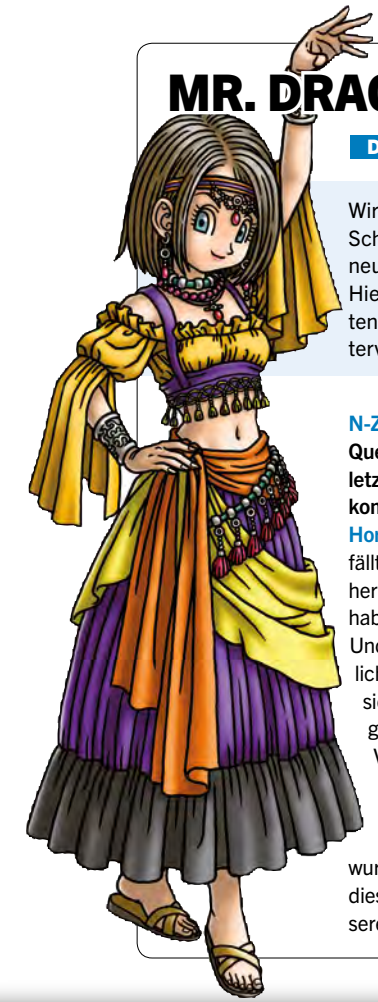
DJ HERO 2

Wii Zurück ans Mischpult: Der Plattenteller glüht und ihr dreht den Beat auf!

Schon im Oktober dürfen Hobby-DJs wieder ihr Talent am Mischpult unter Beweis stellen: **DJ Hero 2** erscheint und bietet über 70 Song-Mixe von namhaften Künstlern. So darf etwa zu Musik von Lady Gaga, Rihanna und Kanye West, aber auch zu etwas härteren Bands wie Metallica fröhlich gemixt und gescratcht werden. Im Vergleich zum Vorgänger soll das Mikrofon besser integriert werden, auch der Karriere-Modus wurde überarbeitet und erweitert. Das Highlight dürfte jedoch erneut der Freestyle-Modus werden, in dem ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen dürft. Gesellige Naturen freuen sich über den Multiplayer-Modus, der noch intensiver und unterhaltsamer ausfallen soll als beim ohnehin schon sehr gelungenen Vorgänger. ■

Lukas meint: *„Schon den ersten Teil von **DJ Hero** fand ich echt gelungen, und der Nachfolger verspricht, in jeder Hinsicht noch ein bisschen mehr zu bieten. Man darf gespannt sein, inwieweit die Wii-Fassung mit Abstrichen gegenüber den Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 leben muss, vor allem bezüglich der Online-Features. Von Publisher Activision sind wir normalerweise jedoch qualitativ hochwertige Umsetzungen gewöhnt, sodass wir uns in dieser Hinsicht kaum Sorgen machen müssen sollten."*

In den diversen Mehrspielermodi scratcht ihr euch gegenseitig in die Pfanne.



MR. DRAGON QUEST IM GESPRÄCH

DS Yuji Horii plaudert über sein neuestes Meisterwerk.

Wir befragten Yuji Horii, seines Zeichens Schöpfer der **Dragon Quest**-Reihe, zum neuesten Serienteil **Hüter des Himmels**. Hier haben wir für euch die spannendsten Fragen abgedruckt, das gesamte Interview findet ihr auf www.n-zone.de. ■

N-ZONE: In Japan verkauft sich Dragon Quest IX seit seiner Veröffentlichung im letzten Jahr extrem gut. Woher, denken Sie, kommt dieser große Erfolg?

Horii: Die erste Sache, die einem dazu einfällt, ist Fan-Loyalität. Leuten, denen die vorherigen **Dragon Quest**-Teile Spaß gemacht haben, haben auch den neunten Teil gekauft. Und ich glaube auch, dass die Zahl an weiblichen Spielern zugenommen hat, deswegen sieht es so aus, als hätten wir auch Neulingen die Serie schmackhaft gemacht. Der Versuch, das Mehrspieler-System ins Spiel zu integrieren sowie einige Elemente, wie zum Beispiel über die „Gäste werben"-Funktion Schatzkarten zu tauschen, wurden gut angenommen, und ich denke, diese Elemente sind der Schlüssel zu unserem großen Erfolg.

N-ZONE: Die Geschichte über Engel, die Benefizit sammeln, um den Weltenbaum zum Blühen zu bringen, ist sehr innovativ. Aber warum haben Sie sich dazu entschieden, die Arche wie einen fliegenden Zug darzustellen?

Horii: Die Geschichte über einen Engel ist tatsächlich etwas, dass wir noch in keinem vorherigen Teil der **Dragon Quest**-Reihe hatten, aber ich habe diese Idee für diesen Titel verwendet, da es leicht für jedermann ist, den Standpunkt des Helden zu verstehen. Der Grund, wieso die Arche wie ein fliegender Zug aussieht, ist, dass wir ein fliegendes altes Schiff schon in **Dragon Quest VIII** hatten und ich dachte, es wäre nicht allzu aufregend, so ein normales Schiff erneut zu verwenden.

N-ZONE: In Dragon Quest IX kann der Spieler seine Gruppen-Mitglieder selbst entwerfen. Das ist ein sehr interessantes Feature, aber es führt auch dazu, dass die Figuren keinerlei Hintergrundgeschichte haben. Was war Ihre Idee dahinter, das Gruppen-System so zu entwerfen?

Horii: **Dragon Quest IX** wurde ursprünglich als Mehrspieler-Titel konzipiert. Auf der anderen Seite wollten wir es Spielern auch außerhalb des Mehrspieler-Modus ermöglichen, alleine zu spielen. Aber nun wurde die Welt so ausgedehnt und weitläufig mit so vielen Monstern, dass es einfach zu schwierig wäre, alleine zu kämpfen. Deswegen entschieden wir uns, das System, das wir schon in **Dragon Quest III** verwendeten, zu nutzen, das es den Spielern möglich macht, ihre eigenen Gruppen-Mitglieder zu designen.

RÄUMT MIT SAMUS AB!

Macht mit beim Gewinnspiel zu Metroid: Other M!

Die Kopfgeldjägerin Samus Aran ist wieder da und wischt in **Metroid: Other M** mit allerlei üblem Weltraum-Gesocks gewaltig den Boden auf! Als ob das nicht schon Grund genug zur Freude wäre, könnt ihr sogar noch etwas gewinnen: In Kooperation mit Nintendo verlosen wir tolle Preise rund um das Action-Abenteuer. Um mitzumachen, müsst ihr einfach nur folgende Frage beantworten: Wie heißt Samus Arans ehemaliger Vorgesetzter bei der Galaktischen Föderation, der in **Metroid: Other M** eine wichtige Rolle spielt? Kleiner Tipp: Wenn ihr überfragt seid, blättert doch einfach einmal zu unserem Test ab Seite 46 …

Zur Teilnahme schickt einfach eine Postkarte an:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „METROID OTHER M"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 19. Oktober 2010. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

2x METROID: OTHER M

1x PAKET

Bestehend aus:
- Wii-Konsole
- Wii Sports
- Wii Sports Resort
- WiiMotionPlus

2x METROID: OTHER-M-T-SHIRT

3x METROID: OTHER-M-DOG-TAGS

POPSTARS

Girls forever.

SING!

DANCE!

MIT DEN ORIGINAL-SONGS VON MONROSE UND QUEENSBERRY!

WERDE POPSTAR MIT DEM OFFIZIELLEN SPIEL ZUR STAFFEL

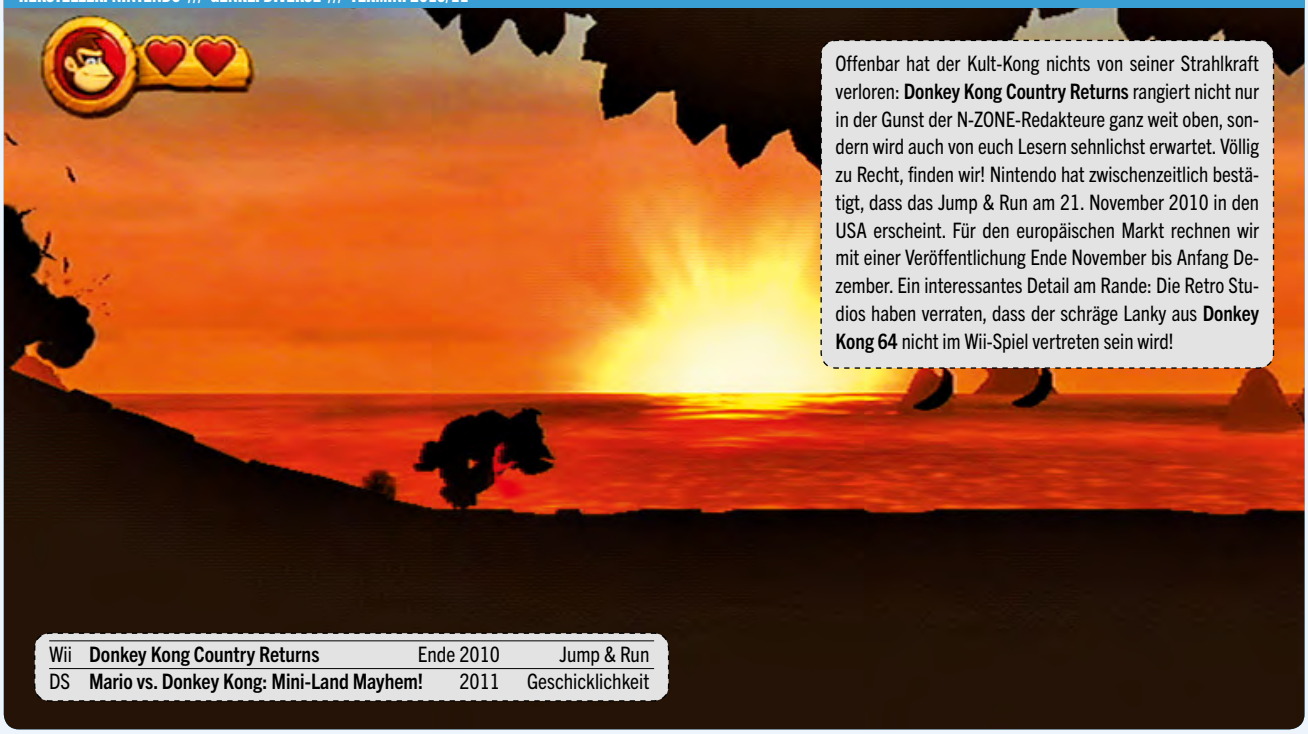
7G AMES NINTENDO DS. Wii

© 2010 ProSieben, www.prosieben.de; Lizenz durch: MM MerchandisingMedia GmbH, www.merchandisingmedia.com
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 DONKEY KONG

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2010/11

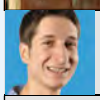


Offenbar hat der Kult-Kong nichts von seiner Strahlkraft verloren: **Donkey Kong Country Returns** rangiert nicht nur in der Gunst der N-ZONE-Redakteure ganz weit oben, sondern wird auch von euch Lesern sehnlichst erwartet. Völlig zu Recht, finden wir! Nintendo hat zwischenzeitlich bestätigt, dass das Jump & Run am 21. November 2010 in den USA erscheint. Für den europäischen Markt rechnen wir mit einer Veröffentlichung Ende November bis Anfang Dezember. Ein interessantes Detail am Rande: Die Retro Studios haben verraten, dass der schräge Lanky aus **Donkey Kong 64** nicht im Wii-Spiel vertreten sein wird!

Wii	**Donkey Kong Country Returns**	Ende 2010	Jump & Run
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2011	Geschicklichkeit

REDAKTIONS-TOP-5

1. PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ...



Kein Spiel erwarte ich derzeit fieberhafter als das dritte **Layton**-Abenteuer. Kann mich bitte mal jemand in die Zukunft beamen?

- Neu		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level-5	TERMIN	22. Oktober 2010

2. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

2 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Retro Studios	TERMIN	Ende 2010

3. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

1 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

4. POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

5 ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Game Freak	TERMIN	Frühjahr 2011

5. MARIO SPORTS MIX

- Neu		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	2011

2 THE LEGEND OF ZELDA

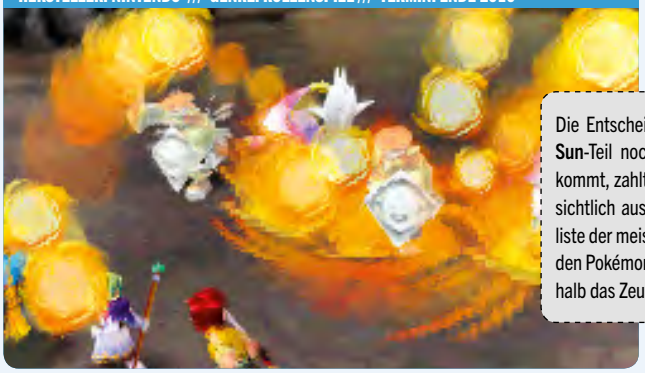
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

Die neue **Zelda**-Episode namens **Skyward Sword** war auf der Gamescom in Köln spielbar und gehörte zu den beliebtesten Spielen der Messe. Es musste sich aber in puncto Popularität den affigen Mitgliedern des Kong-Chaos-Clans geschlagen geben. Erobert Link die Spitzenstellung in den Most-Wanted-Charts bald wieder zurück?

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	2011	Action-Adventure

3 GOLDEN SUN: DARK DAWN

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: ENDE 2010



Die Entscheidung, dass der dritte **Golden Sun**-Teil noch dieses Jahr in den Handel kommt, zahlt sich für Nintendo ganz offensichtlich aus: **Dark Dawn** steht in der Hitliste der meistgewünschten Spiele noch vor den Pokémon und Super Mario und hat deshalb das Zeug zum DS-Verkaufsschlager.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

4 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2010/2011/NICHT BEKANNT

Je näher das dritte Abenteuer des cleveren Professors rückt, desto höher steigt seine Charts-Platzierung. Darüber hinaus haben die japanischen Entwickler von Level-5 zwei weitere **Professor Layton**-Teile angekündigt, eines für den Nintendo DS und eines für den 3DS.

DS	**Professor Layton und die verlorene Zukunft**	22. Oktober	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

5 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 2011

Nintendo-untypisch kommt dieses Jahr kein weiteres **Mario**-Spiel mehr in den Handel: Alle Titel mit dem Superklempner erscheinen erst 2011. Bei **Mario Kart 3DS** besteht sogar die Gefahr einer noch späteren Veröffentlichung, denn bislang hat Nintendo nur Konzept-Videos gezeigt.

Wii	**Mario Sports Mix**	2011	Sport
3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2011	Geschicklichkeit

6 KIRBY'S EPIC YARN

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 2011

Schade, schade, schade: Während **Kirby's Epic Yarn** in den Vereinigten Staaten bereits am 17. Oktober veröffentlicht wird, ist es hierzulande erst 2011 so weit. Dabei überzeugt das Knuddel-Jump&Run durch äußerst gutes Gameplay.

7 POKÉMON SCHWARZ & WEISS

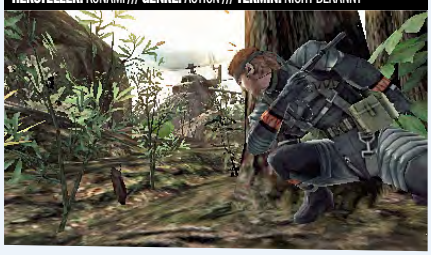
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** FRÜHJAHR 2011

8 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2011

9 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



10 KID ICARUS UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

NINTENDO AUF DER GAMESCOM 2010

Text | Sebastian Stange

Den 3DS gab es für das normale Publikum nicht zu sehen. Dafür konntet ihr auf der Kölner Messe die Wii- und DS-Spiele von morgen ausprobieren.

Im Juni dieses Jahres überzeugte Nintendos E3-Auftritt voll und ganz. Auf der amerikanischen Spielemesse enthüllte der japanische Konzern das neue Handheld 3DS und stahl damit allen anderen Ausstellern die Show. Und wir freuten uns bereits darauf, dass deutsche Zocker auf der Gamescom in Köln die Chance haben würden, den tollen 3D-Effekt des DS-Nachfolgers mit eigenen Augen zu erleben. Anders kann Nintendo das auch nicht vermitteln. Den 3DS müsst ihr einfach gesehen haben! Doch auf der Gamescom blieb der Blick auf das Handheld leider der Presse vorbehalten. Schade! Hier wurde eine Chance verschenkt, ordentlich Vorfreude in der Zockergemeinde zu schüren. Doch was gab es stattdessen für die Besucher zu sehen?

Endlich Zelda selber zocken

Die Messe bot auch ohne 3DS genügend Highlights für Nintendo-Fans. Zwar überraschten uns keine Enthüllungen für Wii und DS, dafür hattet ihr die Möglichkeit, viele der kommenden Top-Titel anzuspielen. Zum ersten Mal Hand an **Zelda: Skyward Sword** legen, **Kirby Epic Yarn** ausprobieren oder **Donkey Kong Country Returns** anspielen – allein für diese Möglichkeiten lohnte sich der Besuch der Messe. Und es war ja nicht nur Nintendo vor Ort. Für Sonys PS3, den PC sowie Microsofts Xbox 360 warteten ebenfalls viele tolle Spiele zum Anschauen, Anspielen und Vorfreude-Bekommen. Die Gamescom war also eine Messe für Spieler, weniger für uns Redakteure. Denn die gezeigten Spiele kannten wir alle schon von der E3. Aber es war toll zu sehen, wie all diese Titel bei den Besuchern ankamen.

Neue Messe, neues Glück

Nintendos Messe-Auftritt war gelungen, doch es fehlte eindeutig ein richtiges Highlight. Der 3DS wäre ein unvergessliches Erlebnis für alle Besucher gewesen. Eine Pressekonferenz oder Neuankündigungen hätten ebenfalls Eindruck hinterlassen. Wieso Nin-

ES HAT BÄM! GEMACHT!

Harald Ebert und Silja Gülicher von Nintendo freuen sich über den Award in der Kategorie Party.

Am 20. August wurden im Gloria-Theater Köln zum dritten Mal die Bäm!-Awards verliehen. Über 2,15 Millionen Stimmen wurden auf www.bamaward.de in neun Kategorien abgegeben. Der große Sieger des Abends wurde Ubisoft mit gleich drei Awards. Doch auch Nintendo räumte einen Bäm! ab – und zwar für **New Super Mario Bros. Wii** in der Kategorie Party. Nachfolgend lest ihr die restlichen Preisträger. Der Sonderpreis für Innovation war dabei übrigens der einzige, den die Spieler nicht selbst bestimmen konnten. Er wurde von den Computec-Redaktionen vergeben.

DIE BÄM!-GEWINNER

Adrenalin:
Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)

Atmosphäre:
Assassin's Creed 2 (Ubisoft)

Intelligenz:
Die Siedler 7 (Ubisoft)

Klang:
Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)

Kopf:
Ezio Auditore da Firenze aus Assassin's Creed 2 (Ubisoft)

Party:
New Super Mario Bros. Wii (Nintendo)

Teamgeist:
Battlefield: Bad Company 2 (Electronic Arts)

Weltenbummler:
Runes of Magic Chapter II: The Elven Prophecy (Frogster Interactive Pictures)

Online- oder Browser-Game:
Shakes & Fidget (Playa Games)

Sonderpreis für Innovation:
3D-Gaming auf PS3 (Sony Computer Entertainment)

Endlich selbst Hand an **The Legend of Zelda: Skyward Sword** legen zu können – das war für viele Besucher das Highlight am Nintendo-Stand.

„Der Nintendo 3DS wäre definitiv für alle Besucher unvergesslich gewesen."

Neben Nintendo zeigten nur wenige Hersteller große Wii-Titel. Beachtenswert war Activisions Ego-Shooter **GoldenEye 007**, der im November erscheinen wird.

tendo so zögerlich auftrat, wissen wohl nur die Vorstände und Marketing-Strategen des Konzerns. Wir wünschen uns jedenfalls, dass die Spielehersteller ihre Trümpfe nicht alle auf einmal zur E3 ausspielen, sondern gleichmäßiger auf die verschiedenen Zocker-Events verteilen. Und der nächste Termin steht bereits an: Vom 16. bis 19. September findet in Japan die Tokyo Game Show statt. Drücken wir mal die Daumen, dass Nintendo bei diesem Messe-Heimspiel einige Neuigkeiten zeigt. ■

LESER TRIFFT MARIO(S STIMME)!

Wegen solcher Momente rockt die Gamescom! Unser Leser Matthäus traf die Mario-Stimme Charles Martinet auf der Spielemesse – und wie ihr seht, ist sich das Stimmtalent für alberne Fotos nicht zu schade. Am Ende hat Charles seine Hände sogar kurz von Matthäus' Hals genommen und seinen DS signiert. Das war ein Treffen, das Matthäus so schnell nicht vergessen wird.

DIE MARIO-ZUKUNFT

Text | Christoph Kraus Mit welchen Abenteuern sorgt der Power-Klempner als Nächstes für Furore? Und wie sieht die Zukunft der übrigen Nintendo-Superstars aus?

MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM!

GESPIELT N-ZONE DS

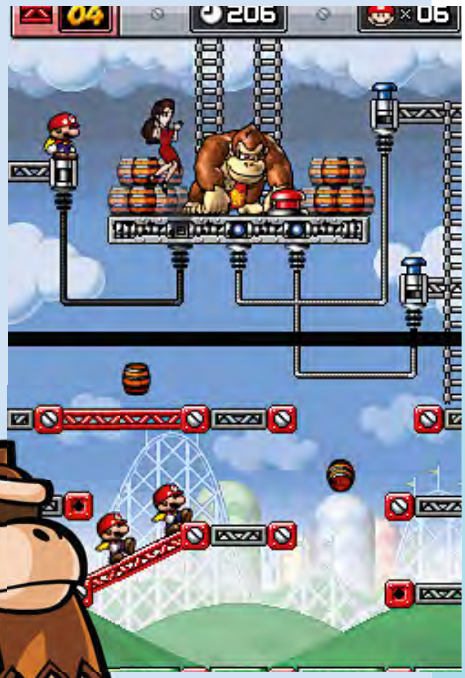
Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

WARUM WIRD'S EIN HAMMERSPIEL?

Schon die drei Vorgänger für Game Boy Advance, Nintendo DS und DSiWare boten Knobelspaß erster Güte. Deshalb dürften die Entwickler von Nintendo darin geübt sein, die **Mario vs. Donkey Kong**-Serie adäquat fortzusetzen, zumal Änderungen am Spielkonzept nicht dringend nötig sind. Wie gewohnt bestimmt ihr mit dem Touchpen, wohin die ferngesteuerten Mario-Aufziehfiguren laufen sollen. So helft ihr ihnen über Barrieren hinweg, indem ihr Blöcke verschiebt, Aufzüge aktiviert und sie davor bewahrt, in Abgründe zu fallen. Zudem übernimmt Nintendo den aus **New Super Mario Bros. Wii** und **Super Mario Galaxy 2** bekannten „Super-Assistenten": Wer also an einem bestimmten Level verzweifelt, lässt sich auf Knopfdruck den Lösungsweg anzeigen. Zudem finden regelmäßige Kreativitätswettbewerbe statt, wobei die Spieler alle selbst kreierten Kurse bewerten können. Somit dürfte **Mini-Land Mayhem!** der umfangreichste und durchdachteste aller **Mario vs. Donkey Kong**-Teile werden.

WAS KÖNNTE SCHIEFGEHEN?

Wir machen uns Sorgen, ob Nintendo es wirklich schafft, die Motivation nach drei Serienablegern noch aufrechtzuerhalten. Vor allem der sehr preiswerte DSiWare-Teil wirkte in allen Belangen, sowohl technisch als auch spielerisch, rund, sodass es schwer sein dürfte, die Serie grundlegend zu verbessern, eben weil sie bislang schon so gut umgesetzt war. Vielmehr erwarten wir eine Optimierung im Detail, etwa beim Level-Editor, sowie eine Vielzahl neuer Aufgaben. Bei **Mini-Land Mayhem!** dürfte somit nicht viel schiefgehen, aber es geschieht eben leider auch wenig Neues.



MARIO SPORTS MIX

Wii

GESPIELT N-ZONE

Genre: Sport | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

WARUM WIRD'S EIN HAMMERSPIEL?

Hinter der Programmierung der **Mario**-Spielesammlung steht Square Enix. Die Japaner haben schon mit **Mario Slam Basketball** für den DS bewiesen, dass sie nicht nur viel Ahnung davon haben, wie man zünftige Rollenspiele inszeniert, sondern dass sie auch etwas von Sport verstehen. Unseren Spieleindrücken zufolge dürfte die Volleyball-Disziplin von **Mario Sports Mix** für überaus spannende Matches sorgen. Wie bei allen anderen Sportarten sammelt ihr während des Turniers **Mario**-typische Gegenstände ein, um euren Kumpeln den Sieg zu vermasseln. Das Spielprinzip könnte nicht einsteigerfreundlicher sein: Nachdem ihr etwa den Volleyball jeweils zweimal an einen Mitspieler weitergebaggert habt, geht der dritte Schlag ganz von selbst in die andere Hälfte der Arena. Damit dürften auch Leute mit dem Spiel zurechtkommen, die sonst nur **Wii Sports** zocken.

Und wenn Eishockey noch besser umgesetzt ist als dieselbe Sportart aus **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** (siehe Vergleichsbilder), steht uns ein superber Partyspaß ins Haus.

WAS KÖNNTE SCHIEFGEHEN?

Die Tatsache, dass **Mario Sports Mix** keine anspruchsvolle Simulation sein will, bedeutet im Umkehrschluss, dass die Spiele wohl allesamt recht leicht zu durchschauen sind. Wir konnten zum Beispiel bereits einige Basketball-Matches absolvieren und empfanden das Hin- und Herdribbeln als etwas simpel. Dies kann man entweder als Minuspunkt bewerten – oder man nennt das Gameplay „unkompliziert" und freut sich darauf, künftig gegen die ganze Familie anzutreten, die diesmal auch tatsächlich eine Chance hat, gegen langjährige Spieleprofis zu bestehen.

Die Disziplin Volleyball (rechts eine Szene aus **Mario Sports Mix**) gab es bereits in **Mario Party 4** (Bild links).

Eishockey: Links seht ihr die Version aus **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**, rechts die aus **Mario Sports Mix**.

DIE VERSCHOLLENEN MARIOS

Nanu? Nach fast vier Jahren – so lange gibt es die Wii schon – sind auf der Virtual Console noch immer nicht alle Mario-Kult-Klassiker verfügbar. Warum dauert das nur so lange?

Yoshi's Island (Super Nintendo): Das meisterliche Jump & Run mit dem Untertitel **Super Mario World 2** gehört zu den besten Spielen überhaupt, und das plattformübergreifend. Ein Skandal, dass man es derzeit bloß auf dem Super NES und dem Game Boy Advance spielen kann, nicht aber auf der Virtual Console! Man munkelt allerdings, dass Nintendo derzeit an einer 3DS-Neuauflage arbeitet – möglicherweise hält der **Mario**-Konzern also deshalb das Retro-Original im Wii-Shop-Kanal bewusst zurück. Das wäre zumindest eine logische Folgerung.

Mario Paint (Super Nintendo): Fakt ist, dass eine etwaige Virtual-Console-Umsetzung dieses Malspiels gehörige Zusatzarbeit für die Entwickler von Nintendo erfordern würde. Schließlich lässt sich der Programmcode des Originals, das seinerzeit mit einer speziellen Maus kontrolliert wurde, nicht ohne Weiteres für eine Steuerung per Wii-Fernbedienung umschreiben. Aber was wäre eleganter, als Musikstücke auf der Wii zu komponieren, indem man die Noten in **Mario Paint** durch Zeigen auf den Bildschirm auswählt? Möglicherweise kommt **Mario Paint** fürs uDraw-Zubehör (siehe Seite 6).

Mario Party 1-3 (Nintendo 64): Es ist schon reichlich sonderbar, dass es noch keinen einzigen **Mario Party**-Serienableger auf der Virtual Console gibt – aber dafür die bislang in Europa unveröffentlichten Titel **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** und **Mario's Super Picross**. Dass Marios Kumpel noch keine Retro-Fete auf der Wii feiern durften, könnte daran liegen, dass die Spiele aufgrund komplexer Technik schwer umzusetzen sind. Das jedenfalls ist (laut Graham Markay, Vizepräsident von Natsume) auch der Grund, weshalb **Harvest Moon 64** vorerst nicht auf die Virtual Console kommen wird.

MARIO KART 3DS

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

WARUM WIRD'S EIN HAMMERSPIEL?

Wie oft wurde das Funracer-Genre schon totgeredet? Genauso oft hat Nintendo schon bewiesen, dass die Fans immer noch einen weiteren Ableger spielen wollen! Die traditionell hohen Wertungen der **Mario Kart**-Serie in der Fachpresse sind ein Indiz für die große Popularität des Genres. Auch der neueste Teil – es ist übrigens der vierte für eine tragbare Nintendo-Konsole und der achte insgesamt, wenn man die Spielautomaten außen vor lässt – deutet großen Spielspaß an. Wir durften bereits eine Video-Demo in Augenschein nehmen, die uns Spieleindrücke aus einigen neuen Strecken lieferte. Die gezeigten Szenen deuten an, dass erneut die Miis am Streckenrand stehen werden und dass die Entwickler bei der Streckengestaltung viel Herzblut investieren. Wo sonst flitzt man durch Prinzessin Toadstools Schloss hindurch? Das gibt's nur bei **Mario Kart**!

WAS KÖNNTE SCHIEFGEHEN?

Es dauert nicht lange, bis uns ein sehr großer Kritikpunkt am Wii-Vorgänger **Mario Kart Wii** einfällt: Es ist ausgerechnet der Mehrspielermodus, der deutlich besser hätte werden können. Wir beziehen uns aber nicht auf die Duelle im geteilten Bildschirm – denn die sind nach wie vor allererste Sahne –, sondern auf die Online-Modi. Ist es zu viel verlangt, die Möglichkeit zur Spieler-Kommunikation via Wii-Tastatur oder das WiiSpeak-Mikrofon zu fordern? Oder eine Infrastruktur, die einem schon im Hauptmenü der Konsole anzeigt, wenn sich ein Freund zu einem Rennen in der Wi-Fi Connection angemeldet hat? Wir sind gespannt, ob Nintendo diese Schwächen auf dem 3DS ausmerzt.

„Das Kampfsystem von Paper Mario wirkt heute etwas angestaubt. Wir erwarten auf dem 3DS mehr Action."

PAPER MARIO 3D

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

WARUM WIRD'S EIN HAMMERSPIEL?

Kann ein Rollenspiel, das einst zu einem der letzten großen Hits für das Nintendo 64 avancierte, noch besser werden? Es kann! Das ursprünglich von Intelligent Systems programmierte **Paper Mario** bekommt auf der neuen Nintendo-Wunderkonsole hübsche 3D-Effekte spendiert und erhält obendrein eine neuartige Steuerung via Touchscreen. So lassen sich zum Beispiel – wie man dem links abgedruckten Screenshots entnehmen kann – Gegenstände auf Knopfdruck an eine beliebige Stelle auf der Oberwelt platzieren. Aus der Originalversion übernommen werden hoffentlich die superlustigen Dialoge mit den schrägen Bewohnern des Pilzkönigreichs sowie die fordernden Rätsel, die sich durch die Fähigkeit des Hauptdarstellers ergeben, der auch wie der Rest der Spielwelt flach wie ein Stück Papier ist.

WAS KÖNNTE SCHIEFGEHEN?

Neuauflagen haben sich auf allen erdenklichen Konsolen etabliert. Doch es bleibt ein fader Beigeschmack, dass wir für acht Jahre alte Spiele, die wir bereits als Original besitzen, erneut zur Kasse gebeten werden. Auch das Kampfsystem der Nintendo-64-Version von **Paper Mario** sollte überarbeitet werden, denn was damals gut funktionierte, wirkt heute etwas angestaubt. Wir erwarten auf dem 3DS touchscreengesteuerte Kämpfe mit noch actionreicheren Elementen. Denn im Gegensatz zu **Pokémon** und Co. lassen sich durch zeitlich gut abgestimmte Tastenkommandos noch stärkere Treffer landen. Diesen Gameplay-Trumpf sollte Nintendo ausbauen, um nicht antiquiert zu wirken.

DIE ZUKUNFT DER ÜBRIGEN STARS

„Liebe N-ZONE-Redaktion, wann kommt eigentlich ein neues Spiel mit [Spielfigur XYZ]?“ – Solche Leserbriefe sind ab sofort überflüssig, denn hier verraten wir euch, wann die beliebtesten Nintendo-Promis in neuen Spielen zu sehen sind! Für alle Rätselfreunde haben wir sogar noch ein Quiz parat. Der Haken verrät übrigens, dass eine Spieleserie sicher fortgesetzt wird. Ein Kreuz bedeutet, dass ein Nachfolger (noch) nicht bestätigt ist.

LUST AUF EIN QUIZ?
Die Redaktion hat sich ein Quiz ausgedacht: In der linken Spalte seht ihr jeweils ein mehr oder weniger markantes Symbol, das einen ganz bestimmten Nintendo-Helden repräsentiert. Verdeckt einfach den zugehörigen Text und rätselt mit: Findet ihr heraus, zu welcher Spielfigur die jeweiligen Symbole gehören? Ein Beispiel zum Warmwerden: Das rechts gezeigte Symbol stammt – na? – aus der **Mario**-Serie. Und jetzt seid ihr dran!

Donkey Kong: 13 Jahre nach dem letzten **Donkey Kong Country**-Abenteuer lassen es Diddy und sein dicker Verwandter auf der Wii krachen. Die Kongs sind weiterhin in Top-Form!

Link: Mit den zwei kommenden Abenteuern **Skyward Sword** für die Wii und **Ocarina of Time 3D** für den 3DS ist der **Zelda**-Hauptdarsteller schon voll ausgebucht. Und das gefällt uns!

Pit: Wer hätte das vor einem Jahr gedacht? Pit alias Kid Icarus bekommt sein eigenes Nintendo-3DS-Spiel spendiert! Das Bild zeigt eine Aubergine, mit der er auf dem NES beworfen wurde.

Kirby: Fast fünf Jahre lang war es still um Kirbys angekündigtes GameCube-Abenteuer. Der rosafarbene Knödel meldet sich in **Kirby's Epic Yarn** zurück – und sieht völlig anders aus.

Professor Layton: Der smarte Rätselprofi hat noch drei weitere Abenteuer vor sich. Zwei davon erscheinen für den Nintendo DS, eines für seinen Nachfolger, den 3DS. Folgt ein Wii-Auftritt?

Fox McCloud: Ein Entwickler von Platinum Games hat sich zu Wort gemeldet. Er würde gern einen neuen **Star Fox**-Ableger konzipieren. Bislang ist aber nur **Star Fox 3D** angekündigt.

Captain Falcon: Nanu, was ist denn da los? Schon seit Jahren liegt die **F-Zero**-Serie auf Eis. Dabei ist die Science-Fiction-Rennspielreihe bei den Fans überaus beliebt.

Samus Aran: Jüngst ist **Metroid: Other M** in den Handel gekommen, das wir in dieser N-ZONE mit sensationellen 91 Spielspaß-Prozent küren. Folgt danach ein Nintendo-3DS-Adventure?

Die Bewohner aus Animal Crossing: Den Briefkasten im Dörfchen Animal Crossing haben wir zuletzt im Dezember 2008 geleert. Auf dem Nintendo 3DS wird die Serie fortgeführt.

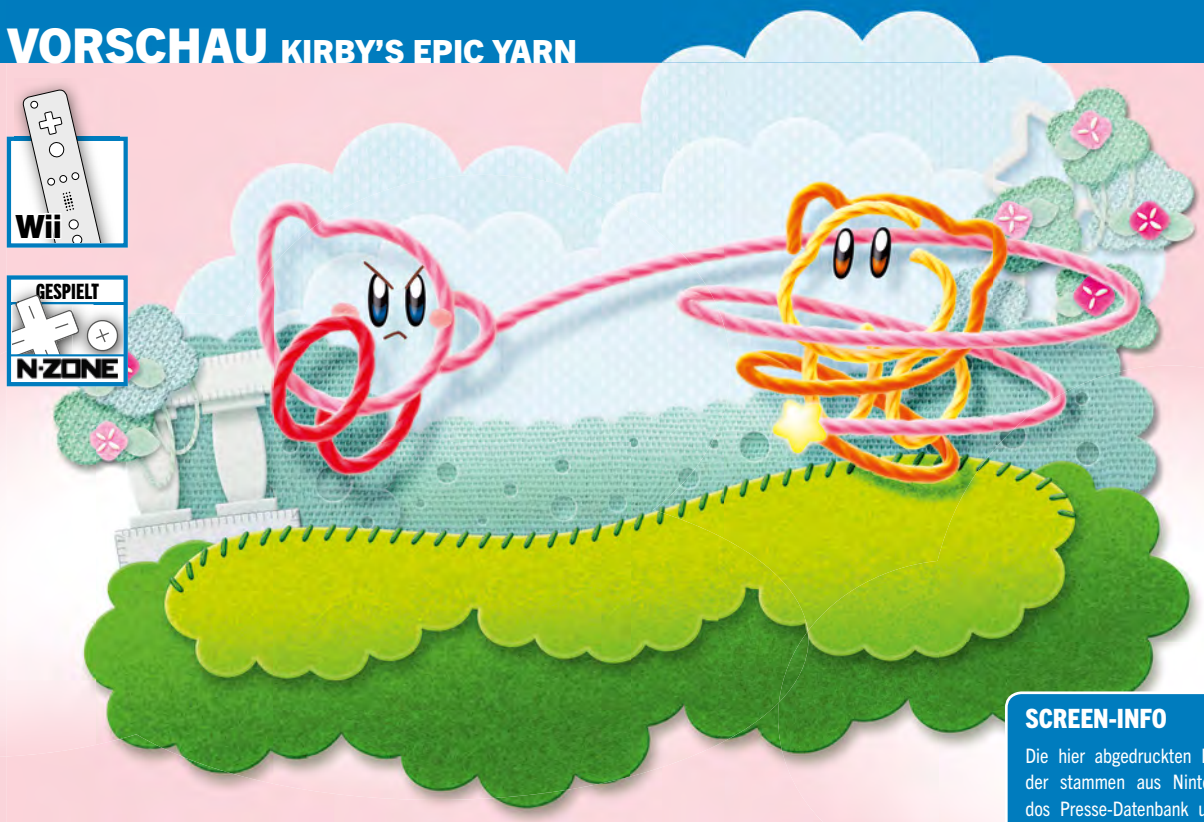
Die Pokémon: Gute Zeiten für Pokémaniacs! Neben der Schwarzen und Weißen Edition ist auch noch **Pokémon Ranger: Guardian Signs** für den DS angekündigt.

Die Panzer aus Advance Wars: Allzu großen Handlungsbedarf sieht Nintendo offensichtlich nicht, ein neues Strategiespiel zu entwerfen. Wozu auch, das letzte ist kaum zwei Jahre her.

Die Helden aus Fire Emblem: Die Ritter aus dem Taktik-Hit erleben seit Mitte Juli dieses Jahres ein neues Abenteuer auf dem DS, aber vorerst nur in Japan. Wir warten auf den Europa-Termin!

Die Pikmin: Vor mehr als zwei Jahren hat Shigeru Miyamoto höchstpersönlich bestätigt, dass Nintendo an **Pikmin 3** arbeitet. Wann kommt's?

N-ZONE meint: Nie war die Zukunft unserer Nintendo-Stars rosiger als jetzt. Fast alle namhaften Videospielhelden bekommen spätestens 2011 neue Abenteuer spendiert, von einzelnen Ausnahmen wie Captain Falcon – der immer noch auf seinen ersten Auftritt in einem Wii-, Nintendo-DS- oder 3DS-Spiel wartet – einmal abgesehen. Dass heuer kein neues **Mario**-Spiel mehr kommt, ist verschmerzbar, schließlich gleicht **Donkey Kong Country Returns** die Lücke im Jump&Run-Genre adäquat aus. Und 2011 kehrt der Power-Klempner vermutlich viermal auf die Bildschirme zurück, sogar zweimal in 3D!



SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Wii-Entwickler-Engine zu stammen. Wir konnten **Kirby's Epic Yarn** bereits anspielen und finden keine Qualitätsunterschiede.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Good-Feel | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

KIRBY'S EPIC YARN

Text | Anne Schmiedl

Heimwerken mit dem knuffigen Knubbel Kirby: Durch dieses innovative Wii-Jump&Run zieht sich ein rosa Faden!

Man sieht es ihm kaum an: Seit Kirbys erstem Auftritt in einem Videospiel sind stolze 18 Jahre vergangen, denn bereits 1992 eroberte die pummelige Kugel die Herzen der Jump&Run-Fangemeinde. Schon in **Kirby's Dream Land** auf dem Ur-Game-Boy zeigte Kirby alle Charakteristika, die ihn danach in fast 20 verschiedenen Titeln auszeichneten: Neben seiner unverwechselbaren Form war das vor allem seine Fähigkeit, Gegner und Objekte aufzusaugen. Der neueste Teil der Reihe wendet sich etwas von diesem Kirby-typischen Gameplay ab und geht das Thema nun auf eine ganz eigene, neue Art an. Ob die Entwickler damit eine gute oder schlechte Entscheidung getroffen haben, zeigt euch unsere Vorschau!

In Farbe und Bunt

Wie die Bilder auf diesen Seiten beweisen, hat sich zumindest an der Grundatmosphäre des Spiels im Vergleich zu seinen Vorgängern nicht viel verändert: Auch bei **Kirby's Epic Yarn** handelt es sich um ein kunterbuntes, fröhlich designtes Videospiel, das auch jüngere Spieler zocken können – wer eher auf harte Baller-Action oder gruselige Horror-Schocker steht, wird hier sicher Karies bekommen. Lässt man sich jedoch auf das zuckersüße Design des Spiels ein, wird man schnell positiv überrascht: Denn **Kirby's Epic Yarn** ist nicht nur knallbunt und kitschig, sondern bietet auch einige wunderbar innovative Ideen. Ihr blickt auf die verschiedenen 2D-Levels, die komplett aus verschiedenen Stoffstücken und Fäden zusammengesetzt sind. Dies hat zur Folge, dass es so wirkt, als würde sich Kirby über einen Flickenteppich hinwegbewegen, auf dem aus Filz oder Stoff gefertigte Häuser, Bäume und anderes aufgenäht sind. Besonders gut hat uns am Design gefallen, dass die Entwickler sich wirklich Mühe

Kleine Nählektion: In manchen Spielabschnitten befinden sich auch Reißverschlüsse. Wenn Kirby an einem zieht, öffnet er sich und die damit verbundene Stoffschicht fällt zu Boden. So werden dahinter bislang versteckte, neue Bereiche freigelegt, die es dann natürlich auch zu erforschen gilt!

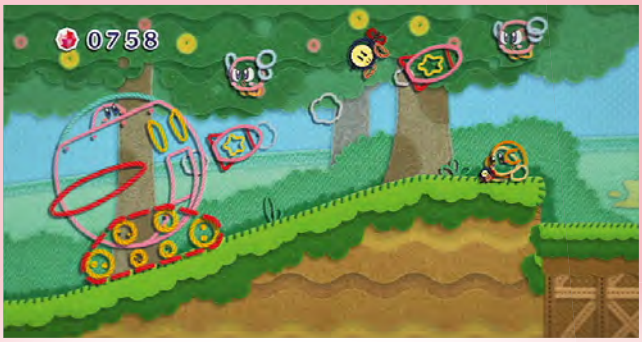
gegeben haben, dieses Flair während des gesamten Spiels durchzuziehen. So sind an den einzelnen Stofffetzen beispielsweise seitlich Nähte angebracht, sodass es tatsächlich wirkt, als wäre die komplette Spielwelt zusammengeflickt. Auch der pummelige Protagonist und seine Gegner sind aus Nähmaterialien gefertigt: Sie bestehen lediglich aus bunten Wollfäden, welche die Konturen der Figuren darstellen.

Des Knubbels neue Kleider

Diese Beschaffenheit macht die beliebte rosa Kugel zu einem wahren Meister der Metamorphose. Der Faden, aus dem Kirby besteht, formt sich während des Spielverlaufs ständig neu. Während er normalerweise in seiner altbekannten Form durch die Levels spaziert, wechselt er seine Gestalt unter bestimmten Bedingungen: Sobald ihr ihn im Wasser steuert, nimmt er die Form eines kleinen U-Bootes an, springt ihr aus größeren Höhen, wird er auch schon mal zu einem grinsenden Fallschirm. Dabei ist Kirby äußerst vielfältig, er verwandelt sich auch in ungewöhnlichere Fahrzeuge, zum Beispiel ein Ufo oder einen Panzer. Die fiesen Feinde des liebenswerten Helden bestehen ebenfalls aus Garn. Auch dies ist im Spiel unserer Meinung nach richtig witzig umgesetzt: Wenn ihr einen Bösewicht attackiert und besiegt, zerfällt er in seine einzelnen Faden-Bestandteile. Sobald ihr den Angriffsknopf länger gedrückt haltet, wickelt Kirby die gegnerischen Garne zu einem Knäuel zusammen und trägt dieses mit sich herum. Falls euch daraufhin Hindernisse den Weg blockieren sollten, schleudert ihr einfach dieses Wollbündel dagegen und seht zu, wie sich euer Problem in Wohlgefallen auflöst.

Nähstunde

Das wollige Design wirkt sich allerdings nicht nur auf die Figuren des Jump & Runs aus, sondern auch auf den Hintergrund. Dieser ist nämlich aufgrund seiner Struktur oftmals interaktiv! So öffnet ihr Schatztruhen nicht mehr im traditionellen Videospiele-Sinn, sondern blättert einen Stofffetzen in Form einer Truhe ab, hinter dem dann etwas zum Vorschein kommt. An manchen Stellen des Spiels begibt sich der rosa Knubbel auch zwischen zwei Lagen Filz oder überwindet Abgründe vor sich, indem er einfach an einem Faden zieht und so verschiedene Stofflagen zusammenrafft. Das funktioniert richtig gut und macht außerdem eine Menge Spaß. Aber jetzt müsst ihr ganz tapfer sein: **Kirby's Epic Yarn** kommt zwar noch dieses Jahr in die USA, aber leider erst 2011 nach Europa. Wie ihr die Zeit bis dahin überbrücken sollt? Wie wär's zum Beispiel mit stricken lernen? ■



Wandlungsfähig: In diesem Garn-Panzer ist Kirby bei seinen Gegnern um einiges gefürchteter als in seiner niedlichen Originalform.

Gruseliges Garn: Auch Kirbys Feinde bestehen aus Fäden – und sind dabei mindestens genauso knuddelig und süß wie er selbst.

Konsequent: Um Hindernisse aus dem Weg zu räumen, werft ihr mit einer Bombe. Diese besteht natürlich auch aus einem Wollknäuel.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Das kreativste Jump & Run seit Langem!"

Die Ideen, die die Entwickler für das neue **Kirby's Epic Yarn** aus dem Nähkästchen geholt haben, sind einfach großartig. Nicht nur, dass das kunterbunte Stoff-Design unglaublich gut zum typischen, fröhlichen Kirby-Flair passt, es wirkt sich auch auf erfrischend innovative Weise auf das Jump&Run-Gameplay des Titels aus. Egal ob man Reißverschlüsse öffnet oder Stofflagen rafft – das alles funktioniert einfach wunderbar. Wenn das fertige Spiel die neuen, spannenden Ansätze konsequent durchzieht, steht uns einer der besten **Kirby**-Ableger seit langer Zeit bevor.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Seite haben wir selbst anhand einer Vorschau-Version des Spiels angefertigt. Es ist gut möglich, dass die Grafik bis zur Auslieferung noch leicht verbessert wird.

Genre: Sport | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 21. Oktober 2010

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Text | Lukas Schmid

Board, wechsel dich: Shaun White sattelt um und geht unter die Skater.

Shaun White ist Videospielern wohl am ehesten durch eine inzwischen stattliche Anzahl mal mehr, mal weniger gelungener Snowboard-Spiele für so ziemlich jede Konsole und jedes Handheld bekannt. Nun wird allerdings alles anders, denn die Entwickler von Ubisoft Montreal hatten scheinbar genug von der weißen Pracht, stellten Herrn White kurzerhand auf ein Skateboard und nennen das Ergebnis **Shaun White Skateboarding**.

Story? Story!

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Ein griesgrämiger Bürgermeister ist unzufrieden mit dem desolaten Zustand seiner Stadt. Also veranlasst er, dass sie gesäubert und in ein tristes Grau getaucht wird, und stellt allerlei Regeln auf, die den Menschen so wenige spaßige Aktivitäten wie möglich gestatten. Als Nachwuchs-Skater ist es nun eure Aufgabe, unter der Aufsicht eures Mentors Shaun White die Stadt wieder mit Farbe zu versehen, indem ihr mit eurem Brett waghalsige Tricks und Stunts ausführt. Eigentlich ist die Story für den Spielverlauf vollkommen belanglos, allerdings ist sie dermaßen grotesk und an den Haaren herbeigezogen, dass wir sie euch einfach nicht vorenthalten wollten. Ansonsten gibt es bis auf die eher durchschnittliche Grafik jedoch wenig zu beanstanden.

Grind! Nose! Ollie!

In unserer Vorschauversion durften wir zwei fertige Einzelspieler-Levels bestreiten, die beide sehr umfangreich und gut designt wirken. Ihr nehmt Aufträge an, indem ihr zu goldenen Pokalen fahrt, die auf dem Areal verteilt sind, und die A-Taste drückt. Die Aufgaben sind variantenreich. So müsst ihr etwa Checkpoint-Rennen absolvieren oder bestimmte Tricks meistern. Wenn ihr erfolgreich seid, schaltet ihr neue Inhalte wie Figuren, Klamotten, Lieder sowie weitere Aufträge und neue Levels frei. Dank der gelungenen Steuerung ohne übertriebene Fuchteleien könnt ihr euren Skater stets gut kontrollieren. Über den Mehrspieler-Modus trauen wir uns zu diesem Zeitpunkt jedoch noch kein Urteil abzugeben; lediglich an eine der fünf Varianten durften wir ran und dort eher langweilig präsentierte Rennen und Trick-Competitions fahren. ■

Im gezeigten Multiplayer-Level rasten wir eine steile Straße hinab, entweder im Kampf um Punkte oder den ersten Platz.

Die über die Welten verteilten Aufgaben machen viel Spaß und erfordern einiges an spielerischem Können.

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Snowboard, Skateboard – egal, Spaß muss es machen!“

Ich bin mit geringen Erwartungen an **Shaun Whites Skateboarding** herangegangen: Die Snowboard-Teile konnten mich noch nie begeistern und dieses Spiel wirkte auf mich wie eine billige Kopie von **Tony Hawk**. Umso überraschter war ich von der hohen Qualität des Titels; der Umfang war bereits in der von uns gespielten Version beachtlich, in den Levels gibt es viel zu entdecken und das Gameplay wirkt gut durchdacht. Wenn auch noch der Mehrspieler-Aspekt passt, steht uns hier ein sehr gelungenes Funsport-Game ins Haus.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen vom Entwickler und dürften im Vergleich zur finalen Grafik eine höhere Auflösung besitzen. Dennoch vermitteln sie bereits recht gut, wie das Spiel auf der Wii letztlich aussehen wird.

Genre: Sport | **Entwickler:** Buzz Monkey | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 28. Oktober 2010

TONY HAWK: SHRED

Text | Lukas Schmid

Tony Hawk ist zurück – und er hat erneut sein Plastik-Board mitgebracht.

Tony Hawk: Ride, das im Winter letzten Jahres erschien, hatte gute Ansätze, war aber alles andere als ausgereift. Weder überzeugte die Technik noch das unausgegorene Gameplay – und die Steuerung per mitgeliefertem Skateboard-Controller war ziemlich ungenau. Der neueste Teil, **Tony Hawk: Shred**, setzt trotzdem erneut auf das Plastik-Brett, will aber vieles anders und besser machen als sein glückloser Vorgänger. Glücklicherweise sieht es so aus, als würde dieses Vorhaben gelingen.

Realismus, was ist das?

Die größte und offensichtlichste Änderung ist die Abweichung des Spiels von der einstmals angepeilten Realismus-Schiene. Die Grafik ist knallig bunt und es vergeht kaum eine Spielminute, in der ihr nicht meterweit durch die Luft segelt und irrwitzige Monster-Tricks vollführt. Um dies zu erreichen, wurde auch von den offenen Welten aus **Ride** Abschied genommen, stattdessen seid ihr jetzt in relativ linearen Levels unterwegs. Die Entwickler berichten außerdem, dass die Sensorentechnik des Plastikboards überarbeitet wurde und nun wesentlich präziser reagieren soll.
Auf der Wii könnt ihr übrigens auch eure Miis aufs Brett stellen, was jedoch im Endeffekt nicht mehr als ein nettes Gimmick sein dürfte.

Zu Besuch bei Heidi

Interessanterweise geht **Shred** einen anderen Weg als der neueste **Shaun White**-Ableger, in dem statt auf dem Snowboard nun auf dem Skateboard getrickst wird, und lässt euch auch verschneite Pisten hinabbrettern. Während sich in **Shaun White** jedoch die Sportart komplett geändert hat, dürft ihr euch bei **Shred** entscheiden, worauf ihr eure Füße stellt. Die Steuerung des Skateboards soll sich nur unwesentlich von jener der Skateboards unterscheiden. Entwickelt wird das Spiel wie bereits der Vorgänger von einem anderen Studio als die HD-Versionen: Was Xbox 360 und PlayStation 3 betrifft, werkelt Robomodo an Tony Hawks neuestem Auftritt, in Sachen Wii ist Buzz Monkey (unter anderem bekannt für **Tomb Raider Legend**) für seine Rückkehr verantwortlich. ■

Ihr seht richtig: Eure Miis haben einen Auftritt in **Tony Hawk: Shred**. Sieht komisch aus, dürfte aber ganz lustig werden.

Ebenfalls neu: Neben dem Skateboard dürft ihr jetzt auch auf dem Snowboard Tricks und coole Sprünge vollführen.

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Activision hat offenbar aus dem Ride-Debakel gelernt."

Bereits in diesem frühen Stadium wirkt **Shred** wesentlich unterhaltsamer als der letzte **Tony Hawk**-Teil. Weiterhin am Plastik-Skateboard festzuhalten, ist eine mutige Entscheidung der Entwickler und zeigt, dass sie aus den Fehlern der Vergangenheit wirklich gelernt haben und ein rundum verbessertes Erlebnis abliefern wollen. Wir bleiben zwar ein wenig skeptisch, hoffen aber auf eine ruhmreiche Rückkehr der einst größten und wichtigsten Funsport-Videospielreihe.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 22. Oktober 2010

PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT

Text | Anne Schmiedl

Seid ihr gut auf den dritten Teil der Layton-Reihe vorbereitet? Ihr erfahrt es in unserem ausführlichen Rätsel-Check für Hobby-Tüftler!

DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus unserer japanischen Version von **Professor Layton und die verlorene Zukunft**, sie stellen also die Grafik der DS-Adventures realistisch dar.

JETZT SEID IHR DRAN!

Wo immer ihr unseren Hinweis „Jetzt seid ihr dran!“ findet, dürft ihr euch auf knifflige Knobeleien gefasst machen! Auf diesen sechs Seiten sind sechs Mitmachrätsel verteilt, an denen ihr ausprobieren könnt, ob eure grauen Zellen so richtig in Form sind. Falls ihr an einer der Denksportaufgaben völlig verzweifelt, halten wir einen kleinen Tipp für euch parat: Er befindet sich unter dem jeweiligen Rätsel in umgedrehter Schrift und hilft euch bei Bedarf aus der Klemme. Löst ihr eine Aufgabe ohne den Hinweis, dürft ihr euch zwei Pikarat gutschreiben. Verwendet ihr den Tipp, verdient ihr nur ein Pikarat. Wer partout nicht auf die richtige Antwort kommt, erhält null Pikarat für die jeweilige Knobelei. Zählt am Schluss eure verdienten Pikarat-Punkte zusammen – am Ende dieser Vorschau verraten wir euch dann, ob ihr auf den neuesten Ableger der **Professor Layton**-Reihe gut vorbereitet seid!

Neuerung: Im Spiel übersehene Knobeleien findet ihr diesmal an der Rätsel-Blume.

MITMACH-RÄTSEL 1

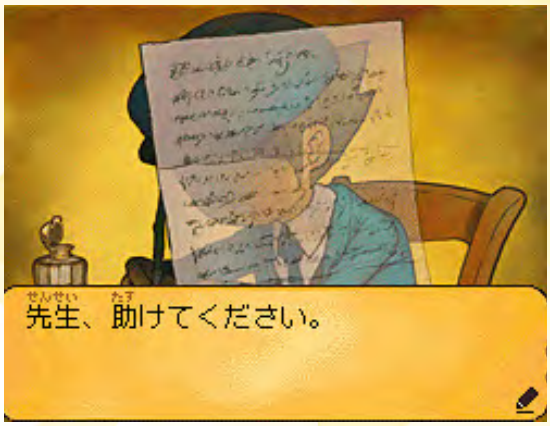
Klopf, Klopf – Wer ist da?

Ihr steht vor der Tür zu einem Uhrengeschäft, doch sie ist fest verschlossen. Leider existiert keine Türklinke und so habt ihr nicht die leiseste Ahnung, wie man sie wohl öffnen könnte. Während ihr noch darüber nachgrübelt, wie ihr den Laden am besten betretet, ertönt plötzlich eine Stimme aus dem Inneren. Sie gibt euch einen wertvollen Tipp: „Drückt auf die Uhr-Form!“ Welches der Felder müsst ihr also auswählen, um in das Geschäft zu gelangen?

Tipp: Die Stimme aus dem Laden gibt euch den richtigen Hinweis, sucht also nach der „Uhr-Form“. Nur eins sollte ihr nicht vergessen: Auch bei den Zeitmessern existieren verschiedene Arten, die alle komplett verschieden aussehen.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Wie schon aus den ersten beiden Teilen der Reihe gewohnt, beginnt auch das neueste **Professor Layton**-Abenteuer mit einem fulminanten Einstieg, der euch vor jede Menge mysteriöse Begebenheiten stellt. Hauptschauplatz des Spiels ist zum ersten Mal keine fiktive Stadt, sondern die englische Metropole London. Der Zylinder tragende Engländer und sein junger Assistent Luke sind bei der Enthüllung einer Zeitmaschine anwesend, als das Unglaubliche geschieht: Besagtes Gerät explodiert bei der Vorführung in einer riesigen Rauchwolke – und es kommt noch schlimmer, denn nach dem Unfall sind sowohl der Erfinder der Zeitmaschine sowie der Premierminister spurlos verschwunden! Kurz darauf erhält Layton einen Brief von seinem Assistenten Luke, der ihn um Hilfe bittet. Das Geheimnisvolle daran ist jedoch, dass das Schriftstück zehn Jahre aus der Zukunft stammt! Im Laufe der nun folgenden Ereignisse reisen unsere beiden cleveren Helden tatsächlich durch die Zeit und erforschen das London von morgen. Dort stehen sie bald vor einem weiteren Rätsel: Wieso haben die Bewohner Angst vor dem gutmütigen Professor Layton? Könnte das etwa mit seinem zukünftigen Ich zusammenhängen?



Geheimnisvoll: Stammt dieser Brief wirklich zehn Jahre aus der Zukunft?

Doppeltes Lottchen: Assistent Luke benötigt im London der Zukunft die Hilfe von Professor Layton.

IM WESTEN NICHTS NEUES?

Auch wenn die **Layton**-Spiele dank ihres genialen Gameplays, der witzigen und teils irrsinnigen Figuren, der spannenden Geschichte und zu guter Letzt der kniffligen Rätsel großartige Vertreter des Geschicklichkeitsgenres sind, könnte manch ein Kritiker bemängeln, dass die einzelnen Ableger der Reihe kaum Abwechslung bieten. Klar, die Abenteuer sind jedes Mal unterschiedlich, doch das Spielprinzip ist immer wieder das Gleiche: Umgebung erforschen, mit Passanten reden, Rätsel lösen, das nächste Gebiet betreten. Wer das als Einfallslosigkeit interpretiert, würde den Entwicklern Unrecht tun, denn **Professor Layton und die verlorene Zukunft** bietet einige kleine, aber feine Neuerungen. So stellt euch das Spiel beispielsweise erstmals einen Superhinweis zur Verfügung. Wer nicht auf die Lösung eines Rätsels kommt, konnte schon in den beiden Vorgängern auf Kosten von Münzen drei Tipps freischalten. Im neuesten Teil der Serie steht sogar noch ein vierter Hinweis bereit, der so formuliert ist, dass ihr praktisch mit der Nase auf die Antwort gestoßen werdet. Eine weitere Veränderung findet sich im öffentlichen Verkehrssystem Londons: Unsere Protagonisten fahren im Verlauf des Abenteuers mit der U-Bahn, da London um einiges größer als die Städte aus den Vorgänger-Titeln ist. Des Weiteren erwarten euch im Spielverlauf diesmal sogenannte Puzzle Battles, bei denen ihr in einem Rätsel-Wettstreit eure Denkleistung gegen eine andere Figur unter Beweis stellt. Ihr seht also: Auch im dritten **Professor Layton**-Teil warten jede Menge spannende Neuerungen auf euch!

Neu: Falls ihr mal partout nicht auf die richtige Lösung kommt, stellt euch das Spiel einen vierten Hinweis zur Verfügung.

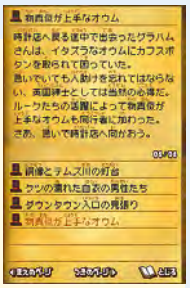
Mobil: Diesmal erforschen die bekannten Helden auch mit der U-Bahn die verschiedenen Bereiche des Spiels.

WAS STECKT DIESMAL ALLES IM KOFFER?

Wie in den Vorgängern öffnet ihr per Klick auf den kleinen Koffer im rechten oberen Bildschirmeck das Menü des Spiels. Neben altbekannten Funktionen bietet der neue **Professor Layton**-Teil auch einige neue Minispiele. Wir werfen für euch einen Blick auf Neues und Altbekanntes.

1 Was bisher geschah …

Die Ereignisse in **Professor Layton und die verlorene Zukunft** überschlagen sich manchmal geradezu! Damit ihr jederzeit den Überblick über die Handlung bewahrt, werden alle Geschehnisse des Spiels genau dokumentiert. Bei Bedarf überprüft ihr so jederzeit noch mal den genauen Hergang der Geschichte.



2 Geheimnisse

Auch im neuesten **Professor Layton**-Spiel erwarten die beiden schlauen Protagonisten zehn mysteriöse Begebenheiten, die sich erst im Laufe der Handlung nach und nach aufklären. Hier lest ihr alle genauen Informationen dazu nach.

3 Das Rätsellexikon

Wie schon in den Vorgängern wandern alle Rätsel, die ihr im Verlauf des Abenteuers entdeckt habt, in euer Rätsellexikon. Somit könnt ihr auf bereits geschaffte oder noch nicht gelöste Knobeleien jederzeit wieder zurückgreifen.

MITMACH-RÄTSEL 2

~~Kamele~~ durch Nadelöhre führen

Ein altes Mütterchen näht gerne, doch sie steht vor einem unangenehmen Problem: Es ist dunkel, sodass sie nicht allzu gut sieht. Nun sind die Nadeln und Fäden, mit denen sie arbeitet, ziemlich fein und somit im Finstern kaum sichtbar – die alte Frau kommt deswegen fast nicht damit zurecht. Sie besitzt zwei Fäden (einer sei hier mit A, der andere mit B bezeichnet), die durch verschiedene Nähnadeln geführt sind. Ihr sollt nun helfen herauszufinden, durch wie viele Nadelöhre die Schnur A führt.

Tipp: Hier hilft kein Hinweis, in diesem Rätsel gibt es leider keine andere Möglichkeit, locker zum Ziel zu kommen: Ihr müsst so gewissenhaft wie möglich nachzählen! Ein bisschen leichter wird's allerdings, wenn ihr euch eine Hilfszeichnung anfertigt.

MITMACH-RÄTSEL 3

~~Ich~~ verstehe nur Bahnhof …

Ihr sucht in einer fremden Stadt nach dem Bahnhof, doch eure Karte ist unvollständig. Zwar ist das Ziel eures Weges nicht eingezeichnet, dafür findet sich jedoch ein Hinweis auf dem Papier: „Wenn ihr vom Blumenladen zum Bahnhof gehen möchtet, dann solltet ihr die Schüler nachahmen, die auf dem Heimweg von der Schule in die Bibliothek gehen." Mit diesem Hinweis solltet ihr den Bahnhof leicht finden, doch auf welchem der grünen Quadrate befindet er sich? Die Schule ist auf dem Bild durch ein Bleistift-Symbol, das Blumengeschäft durch eine Blüte und die Bibliothek durch ein Buch dargestellt.

Tipp: Versucht euch den Weg der Schüler, die von der Schule aus zur Bibliothek gehen, so gut wie möglich vorzustellen. Dann ahmt ihr diesen Pfad genau nach – beginnt aber beim Blumengeschäft.

4 Speichern

Dieser Punkt bedarf keiner sonderlich ausführlichen Erklärung: Im Speichermenü ist es euch jederzeit möglich, den Fortschritt eures Abenteuers zu sichern. Dazu stehen euch insgesamt drei verschiedene Spielstände zur Verfügung .

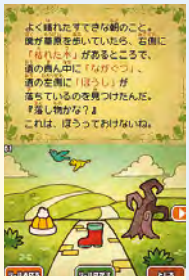
5 Das Spielzeugauto

In diesem Minispiel lenkt ihr ein kleines, rotes Auto durch zehn Parcours, Start- und Zielpunkt eures Fahrzeugs sind festgelegt. Es befinden sich auch Gegenstände auf der jeweiligen Hindernisstrecke, die es einzusammeln gilt. Dafür steht euch allerdings nur eine begrenzte Anzahl von Markierungen, etwa in verschiedene Richtungen zeigende Pfeile, zur Verfügung. Euer Spielzeuggefährt folgt auf seinem Weg zum Ziel diesen Zeichen, ihr müsst sie also so verteilen, dass es den richtigen Pfad entlangfährt.

6 Der sprechende Papagei

Während ihres neuesten Abenteuers finden Professor Layton und sein tierlieber Assistent Luke einen sprechenden Papagei! Alsbald zieht das bunte Federvieh in euer Koffermenü ein und sorgt für eine weitere Abwechslung vom regulären Spielverlauf. Der muntere Vogel schnappt nach und nach die verschiedensten Worte auf – und kann sie danach selbst in den unterschiedlichsten Gesprächen anwenden. Einige der Spielfiguren sind ganz heiß darauf, Gespräche mit eurem pfiffigen Haustier zu führen, was natürlich nur möglich ist, wenn der Papagei die korrekten Phrasen bereits beherrscht. Bevor ihr den plappernden Piepmatz auf Fremde loslasst, übt er sich außerdem mit Luke in korrekter Konversation.

7 Das mysteriöse Bilderbuch



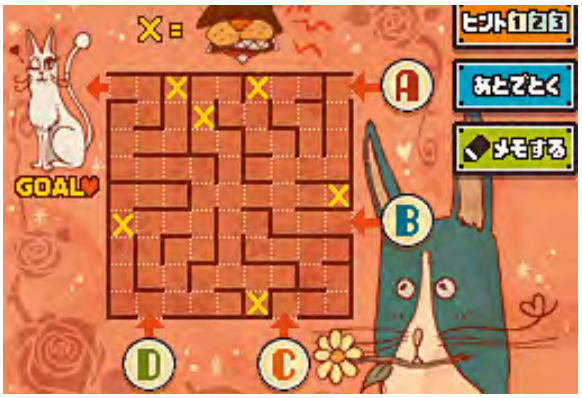
Im einem weiteren Minispiel des dritten **Professor Layton**-Ablegers geht es zurück in eure Kindheit, denn ihr beschäftigt euch mit knallbunten Bilderbüchern! Ihr bekommt im Spielverlauf insgesamt drei verschiedene Bildbände in eure Hände, jedoch sind die einzelnen Seiten verdächtig leer. Zum Glück geratet ihr im Verlauf des Abenteuers auch an Aufkleber in den unterschiedlichsten Farben und Formen. Mit diesen Stickern ist es euch zwar möglich, die Geschichten der jeweiligen Bilderbücher zu vervollständigen – doch vorher gilt es herauszufinden, welcher Aufkleber an welche Stelle gehört. Und das ist natürlich mal wieder einfacher gesagt als getan!

MITMACH-RÄTSEL 4

Katzenjammer

Der blaue Kater möchte unbedingt die Katzendame seiner Träume besuchen. Doch das ist leichter gesagt als getan! Denn nicht nur, dass sich vor ihm ein Labyrinth befindet, nein, auch gefährliche Hunde treiben darin ihr Unwesen. Die Position der kläffenden Köter ist mit einem X markiert und unser liebestoller Protagonist darf ihnen auf keinen Fall zu nahe kommen: Drei Kästchen Abstand sind nötig, ansonsten nehmen die knurrenden Spielverderber die Fährte des Katers auf. Welchen der vier Eingänge ins Labyrinth muss der miauende Vierbeiner also wählen, damit er es gefahrlos bis zu seiner Angebeteten schafft?

Tipp: Jeden der vier Wege einzeln zu überprüfen ist ziemlich mühsam und dauert lange – wie wäre es stattdessen, genauer über den Standpunkt der Hunde nachzudenken und so den Weg herauszufinden?



Skurrile Gestalten: Die verrücktesten Figuren stellen euch knifflige Rätsel.

PROFESSOR LAYTON UND DIE VERDREHTE CHRONOLOGIE

Während in hiesigen Gefilden erst zwei Ableger der Reihe erschienen sind, dürfen die Japaner schon in vier **Professor Layton**-Abenteuern nach Herzenslust Rätselaufgaben lösen. Der vierte Teil **Professor Layton und die Geisterflöte** (den Titel haben wir aus dem Japanischen übersetzt) ist zeitlich vor den drei anderen Spielen angesiedelt und widmet sich der Geschichte von Lukes Heimatdorf Mist Harley, das in großer Gefahr ist. Chronologisch gesehen folgen darauf die auch hierzulande erschienen Abenteuer **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** sowie **Professor Layton und die Schatulle der Pandora**. Somit spielt der bald erscheinende dritte Ableger **Professor Layton und die verlorene Zukunft** also nach den anderen drei Teilen, auch wenn er vor dem vierten Titel der Reihe in den Läden stehen wird. Freunden des Denksports dürfte das aber herzlich egal sein, denn Reihenfolge hin oder her: Die Knobeleien machen auf jeden Fall einen Riesenspaß.

MITMACH-RÄTSEL 5

Spieglein, Spieglein an der Wand ...
Zuerst wählt ihr einen der 26 Buchstaben des Alphabets aus. Stellt ihr auf eine Zeichnung des Buchstabens nun einen Spiegel und verändert dessen Standpunkt und Winkel, so ergeben das Gemalte und die dazugehörige Reflexion die verschiedensten Figuren. Im Folgenden seht ihr drei Abbildungen, die auf genau diese Art und Weise entstanden sind. Allen drei Formen liegt dabei der gleiche Buchstabe zugrunde, nur die Position des Spiegels ist jeweils eine andere. Findet ihr heraus, um welchen Teil des Alphabets es sich wohl handelt?

Tipp: Dieses Rätsel ist nicht richtig schwierig, denn alle drei Figuren sehen einfach komplett unterschiedlich aus! Betrachtet sie unbedingt unter folgendem Blickwinkel erneut: Versucht herauszufinden, welche einzelnen Teile des Buchstabens jeweils gespiegelt wurden, und stellt euch dann vor, welche Teile wohl zum vollständigen Buchstaben noch fehlen könnten.

LAYTONS GEISTIGE VÄTER

Wenn man es genau nehmen will, begann die Geschichte rund um Professor Layton eigentlich schon am 25. Februar 1926, denn an diesem Tag wurde der Japaner Akira Tago (links) geboren. Die Puzzle-Bücher des Pädagogik-Professors erfreuen sich großer Beliebtheit, über 12 Millionen Stück gingen mittlerweile über die Ladentheke. Genau diese Werke sind es auch, auf denen die **Professor Layton**-Videospiele basieren. Auch Akihiro Hino (rechts), seines Zeichens Präsident des Entwickler-Studios Level-5, ist schon seit seiner Kindheit ein großer Fan von Professor Tagos Knobeleien. Genau daher stammt übrigens auch Hinos Inspiration für die DS-Spiele rund um den smarten Zylinderträger – viele der Rätsel finden sich in den Titeln in einer an den Touchscreen angepassten Version wieder. Professor Tago gab sich außerdem die Ehre und entwickelte einige Aufgaben exklusiv für die Spielreihe.

MITMACH-RÄTSEL 6

Sie nannten ihn …

Manche Menschen haben die seltsamsten Spitznamen, wie auch der Protagonist der folgenden Denksportaufgabe auf äußerst beeindruckende Art unter Beweis stellt: Die Person heißt bei Freunden und Bekannten nämlich nur „Mister Acht Uhr und 20 Minuten." Wer auch immer den Namensträger erblickt und diese Bezeichnung zu hören bekommt, wird sofort bemerken, wie passend der Titel gewählt ist. Auf dem Bild seht ihr nun fünf verschiedene Individuen, bei einem davon handelt es sich um den mysteriösen Gesuchten. Welche der witzigen Gestalten könnte es wohl sein?

Tipp: Der Spitzname gibt euch schon mal an, welchem Geschlecht die gesuchte Person angehört. Außerdem sollte ihr bei diesem Rätsel eine sonst verschmähte Vorgehensweise anwenden: Beurteilt die abgebildeten Leute nach ihrem Äußeren!

RÄTSELLÖSUNGEN

Habt ihr alle sechs knifflig en Knobeleien dieser Seiten geschafft? Dann überprüft im folgenden Abschnitt unbedingt, ob ihr auch hundertprozentig richtig lagt! Falls ihr noch nicht alle Denksportaufgaben ausprobiert habt – nehmt euch nicht selbst das Rätsel-Vergnügen und lest den folgenden Text erst, wenn ihr glaubt, die richtigen Lösungen gefunden zu haben!

So gut seid ihr auf den neuen **Layton** vorbereitet! Habt ihr alle Rätsel gelöst und eure Pikarat ausgerechnet? Hier ist euer Ergebnis:

9 bis 12 Pikarat: Professor Layton

Herzlichen Glückwunsch! Wenn es darum geht, schwierige Rätsel zu lösen und praktisch unmögliche Denksportaufgaben zu entwirren, macht euch so schnell niemand etwas vor. Bei diesen überaus erstaunlichen Leistungen solltet ihr ab Oktober keinerlei Probleme haben, **Professor Layton und die verlorene Zeit** in Rekordgeschwindigkeit durchzuspielen. Wir sind wirklich beeindruckt!

5 bis 8 Pikarat: Assistent Luke

Nicht schlecht, aber auch nicht perfekt! Obwohl ihr schon eine gute Leistung erzielt habt, seid ihr doch damit nicht etwa zufrieden? Macht euch unbedingt noch mal an die verzwickten Logik-Probleme dieser Seiten, dann schafft ihr es sicher, auch die beste Wertung abzugreifen. Damit wäre eure Vorbereitung auf den dritten **Professor Layton**-Teil auch kaum zu verbessern!

0 bis 4 Pikarat: Inspektor Chelmey

Owei, was ist denn da passiert? Nun ja, vielleicht fehlt euch einfach noch etwas Routine? Nicht den Kopf hängen lassen, aber wenn ihr auf den neuen **Professor Layton**-Ableger vorbereitet sein wollt, müsst ihr noch kräftig üben! Warum nutzt ihr nicht die Rätsel auf diesen Seiten und versucht noch mal, eure grauen Zellen so richtig in Schwung zu bringen?

Mitmach-Rätsel 1: Klopf, Klopf – Wer ist da?

Im zweiten Feld von oben links ist bei genauem Hinsehen die Silhouette einer Sanduhr zu sehen.

Mitmach-Rätsel 2: Kamele durch Nadelöhre führen

Wenn ihr aufmerksam zählt, stellt ihr fest, dass Faden A durch genau zehn Nadelöhre führt.

Mitmach-Rätsel 3: Ich verstehe nur Bahnhof …

Der Bahnhof befindet sich in der obersten Häuserreihe, in dem grünen Quadrat ganz links.

Mitmach-Rätsel 4: Katzenjammer

Der blaue Kater findet nur dann zu seiner Geliebten, wenn er durch den Eingang C marschiert.

Mitmach-Rätsel 5: Spiegelein, Spiegelein an der Wand …

Wer sorgfältig überlegt, bemerkt, dass der Buchstabe P die einzig mögliche Lösung ist.

Mitmach-Rätsel 6: Sie nannten ihn …

Anhand seines Bartwuchses merkt man schnell, dass hinter Antwort E die gesuchte Person steckt.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Rätsel-Fans kommen wieder voll auf ihre Kosten!"

Der neue **Professor Layton**-Teil macht alles noch besser, was seine Vorgänger schon erfolgreich etabliert haben: Ein tolles Spielprinzip, eine spannende Geschichte und natürlich jede Menge knifflige Denksportaufgaben warten ab dem 22. Oktober wieder auf alle Freunde des gepflegten Nachgrübelns. Doch damit nicht genug, denn die Neuerungen bringen zusätzlich frischen Wind ins Gameplay und die Minispiele machen auch diesmal wieder so richtig Spaß. Ein besonderes Schmankerl für alteingesessene **Layton**-Zocker: Endlich erfahren wir, woher der sympathische Professor seinen schicken Zylinder hat!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

SCREEN-INFO

Wir durften eigene Screenshots zu **Super Scribblenauts** erstellen und präsentieren euch das Spiel auf dieser Doppelseite daher so, wie es letztlich auf dem Nintendo DS aussehen wird.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** Oktober 2010

SUPER SCRIBBLENAUTS

Text | Anne Schmiedl

An den Touchpen, fertig, los: Es darf wieder gekrakelt werden!

Scribblenauts galt bei vielen Zockern schon vor seiner Veröffentlichung als wahres Meisterwerk – viele Puzzle-Fans lobten das Spiel mit dem innovativen Gameplay bereits im Vorfeld regelrecht in den Himmel. Als der Titel schließlich tatsächlich in den Läden stand, waren viele Käufer jedoch enttäuscht: Zwar brachten die witzigen Ideen jede Menge Spielspaß, die hakelige Steuerung frustrierte auf Dauer aber ungemein. Auch die Kameraperspektive nervte bisweilen, denn sie kehrte nach kurzer Zeit automatisch zum Protagonisten zurück und machte das Erkunden der einzelnen Levels zu einer wahren Geduldsprobe. Wir haben für euch schon mal einen Blick auf den Nachfolger geworfen und verraten, ob das Spiel die Schwächen des Vorgängers wiederholt oder ob uns mit **Super Scribblenauts** ein rundum verbesserter Folgetitel ins Haus steht.

Süße Monster & wildes Gemüse

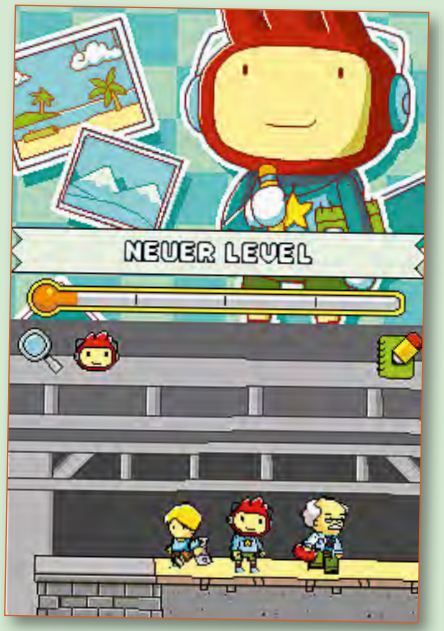
Wie schon im Vorgänger steuert ihr euren Protagonisten Maxwell durch die unterschiedlichsten Levels und sammelt am Ende jedes Abschnittes glitzernde Sterne, sogenannte Starites, ein. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn das Lösen der 120 Aufgaben erfordert jede Menge Hirnschmalz. Ein Level stellt euch zum Beispiel vor folgendes Problem: Um an den begehrten Stern zu kommen, soll Maxwell einer Person helfen, sicher von einer Klippe

Fette Fete: Sobald ihr bestimmte Bedingungen erfüllt habt, erhaltet ihr als Belohnung einen glitzernden Stern.

Egal ob Hexenbesen oder Fallschirm: Alle Levels lassen verschiedene Lösungsmöglichkeiten zu.

Geschichtsstunde: Das Aussterben der Dinosaurier rührte – natürlich – von einem pinken Vulkan her!

Knifflige Entscheidung: Die Blume als Zutat in den Kessel geben oder doch lieber die Hexe damit bewerfen?



Eigenarbeit: Wer von den vorgegebenen Aufgaben nicht genug bekommt, darf im Level-Editor weitere designen.

Reinfall: Offensichtlich teilt ein Opa nicht die gleichen Eigenschaften wie Schnecken und Schildkröten.

zu springen. Nun ist eure – Achtung, Wortwitz! – KreaTIEFität gefragt: Mithilfe eines Fallschirms wäre das zwar möglich, aber mit einem fliegenden Besen wäre die Aufgabe doch viel witziger gelöst. **Super Scribblenauts** gibt euch genau wie sein Vorgänger wieder jede Menge spielerische Freiheit – entscheidet selbst, wie die einzelnen Levels beendet werden. Ihr tippt einfach ein, welches Objekt ihr gerade benötigt, und schon steht es euch zur Verfügung. Die Entwickler stockten das Repertoire der verfügbaren Gegenstände im Vergleich zum Vorgänger übrigens noch mal richtig auf, es stehen mehr als 800 neue Items bereit. Eine Neuerung darf auf keinen Fall unerwähnt bleiben: Zusätzlich zu den Substantiven erwarten euch in diesem Spiel über 10.000 Adjektive, mit denen ihr den verschiedenen Gegenständen alle möglichen Eigenschaften zuschreiben könnt. Ob süßer, lilafarbener Werwolf oder wütende Tomaten – eurer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Allerdings solltet ihr vorsichtig mit euren Kreationen sein und auf die genaue Wortwahl achten, denn auch ein süßer Werwolf wird versuchen, euch anzugreifen, nur ein netter Vertreter der Rasse ist euch freundlich gesinnt. Falls ihr trotz größter Gehirnverrenkungen mal nicht auf die Lösung eines der Rätsel kommen solltet, erkauft ihr euch gegen sogenannte Ollars – die Währung von **Super Scribblenauts** – jederzeit Hinweise, mit denen die Aufgaben viel leichter zu lösen sind. Um an das nötige Kleingeld zu gelangen, müsst ihr Levels beenden oder Worte zum ersten Mal verwenden. Auch hier zählen also kreative Ideen.

Alles bleibt anders

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich eine Menge geändert – und das meinen wir im positiven Sinne! So stellen die Entwickler dem Spieler nun zwei verschiedene Steuerungsoptionen zur Auswahl: Entweder ihr bewegt Maxwell mit dem Stylus und die Kamera mit dem Steuerkreuz oder ihr wählt die umgekehrte Variante. Objekte verschiebt ihr weiterhin mit dem Touchpen. Wenn ihr also die Bedienung via Steuerkreuz wählt, kann es euch nicht mehr wie im Vorgänger passieren, dass Maxwell in tödliche Fallen läuft, weil ihr aus Versehen ein wenig neben einen Gegenstand getippt habt. Eine weitere Verbesserung im Vergleich zum ersten **Scribblenauts** ist die Kameraperspektive: Ihr verändert sie ganz nach Belieben – erst wenn ihr auf das Maxwell-Symbol links oben klickt, zentriert sie sich erneut auf den Protagonisten. Somit könnt ihr euch nun endlich alle Zeit der Welt lassen, während ihr die Umgebung der einzelnen Levels genau erforscht. Ein brandneuer Level-Editor, in dem ihr eure eigenen Aufgaben erstellt, rundet **Super Scribblenauts** ab und sorgt dafür, dass das Spiel viele positive, innovative Ideen des Vorgängers übernimmt, so manche Schwäche jedoch ausbügelt. Wir freuen uns schon richtig darauf, ab Ende des Jahres unserer Kreativität freien Lauf zu lassen. ■

Neuerungen: In den sogenannten Adjektiv-Levels müsst ihr Substantive samt passender Beschreibung finden. Hier sind Schlüssel in unterschiedlichen Farben gesucht.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Kreative Köpfe kreieren kampfbereite Kröten“

Anfangs war ich recht skeptisch, was **Super Scribblenauts** angeht: Ich spiele den Vorgänger zwar ziemlich gern, doch die nervige Steuerung führt dazu, dass ich den Titel oftmals frustriert weglege. Die Entwickler haben sich die Kritik jedoch zu Herzen genommen und viele Verbesserungen in den neuen Teil eingebaut. Nicht nur, dass die Steuerung und die Kameraperspektive optimiert wurden, auch der neue Level-Editor ist eine echte Bereicherung für das Spiel. Ich glaube, ich werde jetzt noch schnell einen Level designen, in dem untote Gurken gegen bewaffnete Toastbrote antreten – wer da wohl gewinnen wird?

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Capcom | Hersteller: Capcom | Termin: 2011

OKAMIDEN

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus Capcoms Presse-Datenbank. Sie scheinen das Spiel realistisch darzustellen, denn unsere Spieleindrücke stimmen mit der Qualität überein.

Text | Anne Schmiedl

Der Pinsel ist mächtiger als das Schwert: Capcom schickt euch mit virtueller Tinte in den Kampf gegen fiese Dämonen!

In **Okami** für PS2 und Wii rettete die Wölfin Amaterasu mit der Hilfe des Däumlings Issun das Land Nippon vor bösartigen Dämonen. Einige Monate nach den Ereignissen des ersten Teils kehrt die Bedrohung jedoch zurück – erneut braucht die Bevölkerung einen tapferen Helden, um sie zu verteidigen. Entwickler Capcom zeigt sich in diesem Fall äußerst konsequent: Genau wie beim Wechsel von der Heimkonsole zum kompakten Handheld ist auch der Protagonist des neuen Abenteuers um einiges kleiner geraten als sein Vorbild aus **Okami**. Ihr steuert in **Okamiden** nämlich keine ausgewachsene Wölfin mehr, sondern den flauschigen Welpen Chibiterasu, der jedoch mindestens genauso viel auf dem Kasten hat.

Mit Schwert und Pinsel

Wie schon im Vorgänger rückt ihr hinterhältigen Ungeheuern mit Spiegel, Perlen oder Schwert zu Leibe. In **Okamiden** bietet nun auch ein Schmied seine Dienste an, der eure Waffen jederzeit gegen einen kleinen Obolus aufwertet. Interessanter als die physischen Attacken des Protagonisten sind jedoch die Kräfte des sogenannten göttlichen Pinsels, mit denen ihr das Spiel auf die unterschiedlichste Weise beeinflussen könnt. Ihr habt nämlich wie schon im Vorgänger die Möglichkeit, mittels virtueller Tinte künstlerisch tätig zu werden! Während ihr die Welt von **Okamiden** erkundet, betrachtet ihr normalerweise auf dem oberen Bildschirm das Geschehen, während auf dem Touchscreen zur besseren Orientierung eine Karte der Umgebung eingeblendet ist. Sobald ihr nun

Ein Wiedersehen mit alten Bekannten: Fans des ersten Teils werden einige Aha-Momente erleben, denn ihr trefft auch auf Figuren aus dem Vorgänger.

Komödiantische Einlagen: **Okamiden** bietet einige witzige Passagen, dabei machen die Scherze auch nicht vor japanischen Göttern halt.

Retter in der Not: Dämonen und Monster bedrohen die friedfertige Bevölkerung des Landes Nippon. Wie schon im Vorgänger ist es eure Aufgabe, sie zu vertreiben.

die Fähigkeiten des Protagonisten auf Objekte oder Wesen anwenden wollt, drückt ihr die R- oder L-Taste. Damit pausiert ihr das Spiel sozusagen, wobei der obere Bildschirm eingefroren und dann auf dem Touchscreen dargestellt wird. Mittels Touchpen zeichnet ihr nun auf dieses Standbild der derzeitigen Situation und erzielt dadurch die unterschiedlichsten Resultate. So erlernt euer Held im Lauf des Abenteuers eine ganze Reihe von verschiedenen Pinseltechniken. Mit einer Fähigkeit schneidet ihr Hindernisse oder Gegner entzwei, mit einer anderen bringt ihr verwelkte Bäume zum Aufblühen. Der DS ist für dieses Feature geradezu prädestiniert, als Beispiel sei hier eine Fähigkeit genannt, mit der ihr kaputte Dinge repariert: Wo ihr im Vorgänger auf Wii und PS2 eine zerstörte Brücke durch einfaches Ausmalen wiederherstellen konntet, sind die Zeichen-Fähigkeiten dank des DS-Stifts in **Okamiden** viel komplexer. Ihr malt nun kompliziertere Formen nach – etwa die Konturen einer Vogelscheuche – und setzt die Objekte so instand.

Tatkräftige Unterstützung

Die größte Gameplay-Neuerung im Vergleich zum Vorgänger besteht darin, dass Chibiterasu Hilfe von anderen Spielfiguren erhält, zum Beispiel von einem Schwertkämpfer namens Kuni oder einer blauhaarigen Meerjungfrau. Diese trägt der Wolfswelpe auf dem Rücken durch die Gegend, ihr könnt sie jedoch auch mithilfe einer Pinseltechnik separat steuern. Dazu zeichnet ihr eine Linie auf den Touchscreen, welcher der jeweils aktuelle Gefährte Chibiterasus dann automatisch folgt. Dieses neue Feature kommt vor allem in Rätselpassagen zum Einsatz: Gelangt ihr an eine einsturzgefährdete Brücke, für die euer Heldenduo zu zweit zu schwer wäre, lenkt ihr einfach nur Chibiterasus Begleiter über das Bauwerk. Eine feine Gameplay-Raffinesse!

Künstlerisch: Im Zeichnen-Modus malt ihr per Touchpen auf den Touchscreen. Hier erschaffen wir mittels virtueller Tinte eine Bombe, um eine rissige Wand zu sprengen.

JAPANISCH FÜR ANFÄNGER

Wegen seiner witzigen Geschichte ist **Okamiden** auch ohne Japanisch-Kenntnisse zu verstehen. Allerdings macht der Titel noch um einiges mehr Spaß, wenn man die versteckten Anspielungen auf die asiatische Mythologie im Spiel erkennt. Wir haben in diesem Glossar die wichtigsten für euch zusammengestellt.

OKAMI/OKAMIDEN

Der Titel des Spiels ist zweideutig: „Okami" kann auf Japanisch je nach Schreibweise sowohl „Gott" als auch „Wolf" bedeuten. Damit verweisen die Entwickler auf die Hauptfigur Amaterasu, die ja ein göttliches Wesen in Gestalt eines Wolfes ist. Das „den" in Okamiden heißt so viel wie „Überlieferung" oder „Geschichte".

AMATERASU/CHIBITERASU

Amaterasu ist die wichtigste Gottheit des Shinto. Diese in Japan weit verbreitete Religion kennt im Gegensatz zum Christentum viele göttliche Wesen, von denen euch einige in **Okamiden** begegnen werden. „Chibi" bedeutet einfach „klein" und deutet somit darauf hin, dass ihr nun einen Welpen und keinen ausgewachsenen Wolf mehr steuert.

SCHWERT, SPIEGEL UND PERLEN

In **Okamiden** bekämpft ihr Dämonen mithilfe von drei verschiedenen Waffen: Schwert, Spiegel und Perlen. Diese ungewöhnliche Kombination ist keineswegs willkürlich, vielmehr handelt es sich um eine Anspielung auf drei geheiligte Artefakte, die Throninsignien Japans.

ISSUN

Bei Issun handelt es sich um eine Figur aus einem japanischen Märchen, die dem hierzulande bekannten Däumling ähnelt. Der nur ca. drei Zentimeter große Protagonist bereist die Welt mit einer Nähnadel als Schwert bewaffnet.

OROCHI/SUSANO

Auch in der japanischen Mythologie tritt die achtköpfige Riesenschlange Orochi auf. Hier kämpft ebenfalls eine japanische Gottheit gegen sie – der Gott des Sturmes, Susano. Im Spiel wird Susano jedoch als vertrottelter Trinker dargestellt.

„Der DS ist geradezu für das Zeichen-Feature prädestiniert."

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Innovatives Gameplay und wunderschönes Design"

Okamiden erscheint in Japan bereits Ende September, deswegen werden endlich nach und nach neue Details zum Spiel bekannt. Soweit wir bisher beurteilen können, hat sich am großartigen Flair des Vorgängers nichts verändert und auch die neuen Features sehen wirklich vielversprechend aus: Neben zusätzlichen Fähigkeiten stehen eurem Helden diesmal die verschiedensten Begleiter zur Seite. Das lässt auf viele interessante Rätselpassagen und witzige Dialoge hoffen – das Figurendesign des Spiels ist nämlich weiterhin genauso liebevoll und abgefahren wie schon in **Okami**.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

NINTENDO 3DS:

Text | Christoph Kraus

Es dauert noch etwa ein halbes Jahr, bis Nintendos Wunderkonsole nach Deutschland kommt. Zeit, den Gerüchten rund um den 3DS auf den Zahn zu fühlen!

Gerücht #1: Von Ubisoft kommen sechs Spiele zum 3DS-Start.

Dass von einem der größten Hersteller zahlreiche Spiele zum Konsolenstart kommen, versteht sich von selbst. Davon, dass es gleich sechs sind, spricht Ubisoft selbst in einer Pressemitteilung. Die einzelnen Titel sind **Hollywood '61**, **Battle of Giants: Dinosaur Strike**, **Driver Renegade**, **Assassin's Creed: Lost Legacy**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** und **Tom Clancy's Ghost Recon**.

WAHRHEITSGEHALT: 100 %

Gerücht #2: Tom Clancy's Ghost Recon stammt vom X-COM-Macher.

X-COM (hierzulande **UFO**) ist eine Strategiespielserie, die in den Neunzigern für PC und Amiga-Computer erschien. Jetzt hat einer der damaligen Entwickler, Julian Gollop, in einem Forum versehentlich verraten, dass er an einem 3DS-Rundenstrategiespiel arbeitet. Obwohl er keinen exakten Titel, geschweige denn einen Hersteller verriet, meinen wir: Er kann nur **Tom Clancy's Ghost Recon** meinen!

WAHRHEITSGEHALT: 80 %

Gerücht #3: Das Gehäuse der Konsole wird noch verändert.

Langjährige Leser erinnern sich: Das Cover der N-ZONE 08/2004 zeigte ein vorläufiges DS-Gehäuse, das nachträglich überarbeitet wurde. Der Prototyp wurde also verändert. Auch beim 3DS betont Nintendo Wert stets, dass das Design der Konsole noch nicht final ist. Es könnte also sein, dass Tasten oder Ecken letztlich anders aussehen, doch das Grunddesign dürfte so bleiben.

WAHRHEITSGEHALT: 30 %

Gerücht #4: Der Konsolenname Nintendo 3DS wird noch geändert.

Nintendo unterstreicht in Pressemitteilungen und Produktvorstellungen immer wieder, dass der Name Nintendo 3DS keinesfalls endgültig ist, sondern lediglich ein Arbeitstitel. Wir halten es aber für sehr unwahrscheinlich, dass die Wunderkonsole unter einem anderen Namen in den Handel kommt, denn die Bezeichnung 3DS ist bereits zu weit verbreitet. Außerdem passt der Name perfekt zum Gerät!

WAHRHEITSGEHALT: 10 %

Gerücht# 5: Sony kopiert bei der PlayStation Portable 2 einige DS-Elemente.

Diese Spekulation ist fast so alt wie die Wii: Das nächste Modell der PlayStation Portable soll wohl einen Touchscreen, ähnlich dem des Nintendo DS, bieten. Angesichts des technischen Fortschritts ist das durchaus zu erwarten, schließlich hat heutzutage schon fast jedes Handy einen berührungsempfindlichen Bildschirm. Die Frage ist: Braucht die PSP 2 wie der DS einen Touchpen?

WAHRHEITSGEHALT: 60 %

Gerücht # 6: Die 3DS-Technik ist imstande, PS3- und Xbox-360-Spiele umzusetzen.

Glaubt man den Aussagen einzelner Entwickler – etwa den Designern von **Street Fighter IV 3D Edition** –, zaubert der 3DS Spiele in brillanter Grafik auf den Bildschirm. So soll der Straßenprügler eine 1:1-Umsetzung der PS3- und Xbox-360-Version sein. Zudem kündigte **Metal Gear Solid**-Erfinder Kojima an, dass seine Spielfigur Naked Snake auf dem 3DS so detailliert aussehen soll wie auf der PlayStation 3. Und der muss es ja wissen!

WAHRHEITSGEHALT: 70 %

DER FAKTEN-CHECK

Gerücht #7: Das Mikrofon befindet sich auf der Vorderseite der Konsole.

Noch in der letzten N-ZONE fragten wir uns, wo denn das Mikrofon des 3DS sitzen wird. Unser Leser Martin Krause setzte jetzt dem Rätselraten ein Ende. Er schreibt: „Auf den offiziellen Bildern ist doch ein schwarzes Loch rechts unter dem Start-Button zu sehen. Demnach wäre das Mikrofon ähnlich wie beim Ur-DS platziert." Seine Vermutung klingt plausibel, wir warten aber noch auf die offizielle Aussage.

WAHRHEITSGEHALT: 90 %

Gerücht #8: Die Krome Studios machen pleite, wenn die 3DS-Spiele floppen.

Der Entwickler Krome hat sich seit jeher auf Familienunterhaltung spezialisiert. Zuletzt arbeitete das Studio etwa an **Star Wars: The Clone Wars** oder **The Legend of Spyro.** Dass Krome jetzt in finanziellen Schwierigkeiten ist und Mitarbeiter entlassen musste, liegt hauptsächlich an der Finanzkrise. Das Fortbestehen hängt zwar auch vom Erfolg der 3DS-Spiele ab, jedoch nicht hundertprozentig.

WAHRHEITSGEHALT: 40 %

Gerücht #9: Nintendo rüstet den 3DS zum Telefon auf.

Kaum war der 3DS enthüllt, da meldeten sich erste Analysten zu Wort: Nintendo greift mit der neuen Wunderkonsole das iPhone von Apple an und rüstet möglicherweise eine Telefonfunktion nach. Doch Nintendos Japan-Boss Satoru Iwata räumt sämtliche Spekulationen aus dem Weg: Man will sich an keinem anderen Hersteller orientieren, sondern eigene Wege gehen. Also nix mit dem Handy-DS!

WAHRHEITSGEHALT: 0 %

Gerücht #10: Teile des 3DS stammen vom Technikkonzern Marvell.

Im Rahmen einer Pressekonferenz sprach ein Vertreter des Technikkonzerns Marvell von einer Produktivitätssteigerung der Firma in Höhe von 15 Prozent. Grund dafür sei ein Großkunde, der den Start einer neuen Spieleplattform vorbereite. Da kann man jetzt spekulieren, was man möchte. Fakt ist: Außer dem Nintendo 3DS ist uns keine Konsole bekannt, die in nächster Zeit in den Handel kommt!

WAHRHEITSGEHALT: 80 %

Gerücht #11: Der 3DS kommt im März 2011 für 250 Euro.

Die Webseite der Frankfurter Rundschau berichtete am 19. August 2010 über die bevorstehende Markteinführung des 3DS. Wir zitieren wörtlich: „In Deutschland ist er erst ab März 2011 erhältlich, für 250 Euro." Wir wissen nicht, woher diese Informationen stammen, aber Nintendo hat bislang weder Termin noch Preis kommuniziert. Die Angaben könnten demnach stimmen, müssen aber nicht.

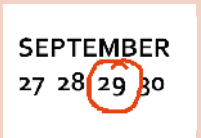
WAHRHEITSGEHALT: 50 %

Gerücht #12: Der 3DS bewegt sich in der Preisklasse des DSi XL.

Jetzt gibt's offizielle Fakten: Marketing-Boss James Honeywoll von Nintendo UK machte Andeutungen zum Preis des Nintendo 3DS: „Wie wir alle wissen, ist der DSi für ungefähr 129,99 Pfund erhältlich. Der DSi XL mit den größeren Bildschirmen ist für 159,99 Pfund zu haben. Also wird sich der 3DS offensichtlich in dieser Preisklasse bewegen." – Wenn der das sagt, muss es wohl stimmen!

WAHRHEITSGEHALT: 90 %

Gerücht #13: Termin und Preis werden am 29. September enthüllt.



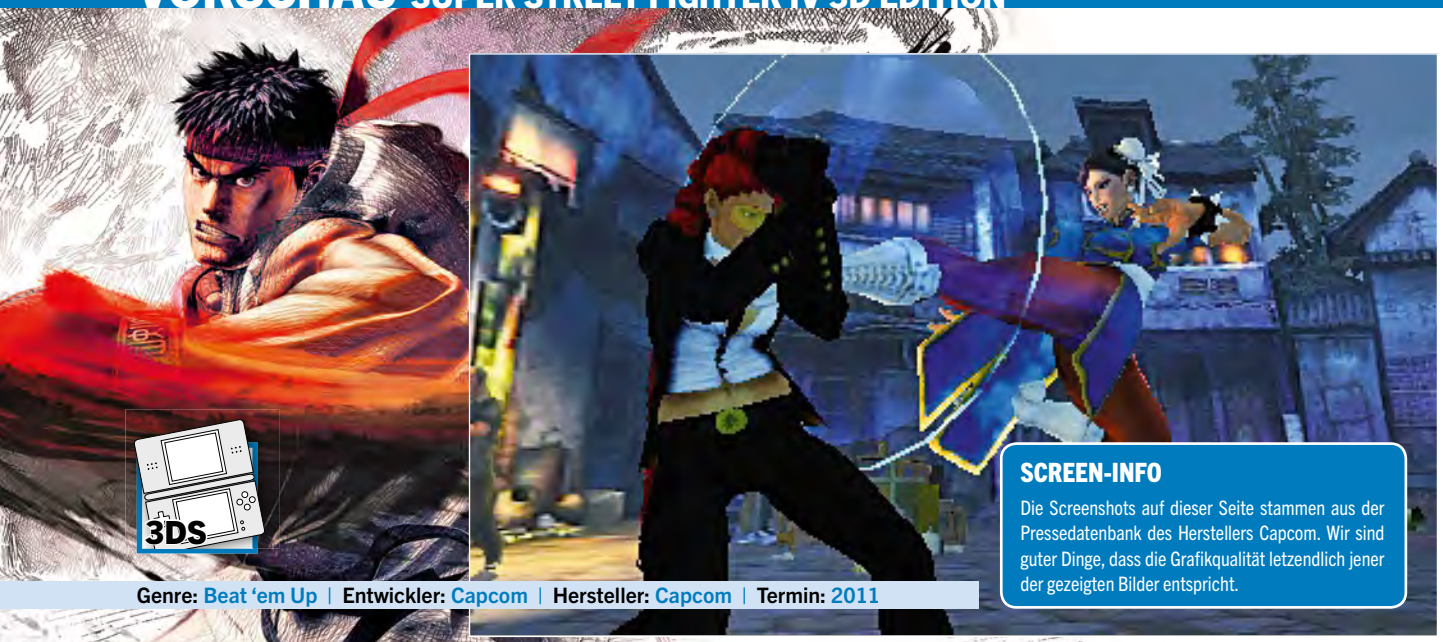
Der japanische Nintendo-PR-Manager Yasuhiro Minagawa kündigte dem Nachrichtenportal **Bloomberg News** gegenüber an, am 29. September weitere Daten zum Nintendo 3DS zu verraten. Dazu gehören offenbar der Auslieferungstermin, der Preis und die wirtschaftlichen Erwartungen an die Konsole, also Umsatz und Verkaufsmenge. Es wird aber auch langsam Zeit, meine lieben Herren!

WAHRHEITSGEHALT: 100 %

Gerücht #14: Auf der Tokyo Game Show gibt es neue 3DS-Fakten.

Nintendo lässt sich nicht in die Karten blicken. Auch wenn sich viele Spieler gewünscht hätten, auf der Gamescom zum ersten Mal den 3DS in Händen zu halten, wurden die Erwartungen enttäuscht. Jetzt ruhen viele Hoffnungen auf der Tokyo Game Show (16. bis 19. September). Doch wenn nicht noch ein Wunder geschieht, gibt's auch dort keine 3DS-Fakten. Denn Nintendo nimmt nicht an der Messe teil!

WAHRHEITSGEHALT: 10 %



Genre: Beat 'em Up | Entwickler: Capcom | Hersteller: Capcom | Termin: 2011

SCREEN-INFO

Die Screenshots auf dieser Seite stammen aus der Pressedatenbank des Herstellers Capcom. Wir sind guter Dinge, dass die Grafikqualität letzendlich jener der gezeigten Bilder entspricht.

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

Text | Lukas Schmid

Ryu, Ken, Chun-Li und Co. beehren den 3DS und bitten zum Straßenkampf. Seid ihr dabei?

Capcom ist ein Meister der Wiederverwertung. **Resident Evil 4** etwa erschien neben den Konsolen auch auf dem iPhone und dem iPad, die **Phoenix Wright**-Reihe gibt es nicht nur auf dem Game Boy Advance und dem DS, sondern auch für WiiWare und als Handyspiel. Bei keiner anderen hauseigenen Serie ist der Entwickler jedoch so konsequent wie bei **Street Fighter**. Teil 2 erschien seit seinem Debüt 1991 in unzähligen Versionen für so ziemlich alle gängigen Spieleplattformen und der aktuelle Ableger namens **Street Fighter IV** geht einen sehr ähnlichen Weg. Mit zahlreichen Verbesserungen und Erweiterungen und unter dem Titel **Super Street Fighter IV 3D Edition** soll das Beat 'em Up auch auf Nintendos neuestem Handheld-Baby überzeugen.

Ansichtssache

Im Gegensatz zu vielen anderen Kampfspielen, die Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre ihr Debüt feierten, verzichtete **Street Fighter** auch in all seinen Nachfolgern auf den Schritt in die dritte Dimension und spielt sich auch heute noch ganz klassisch aus der Seitenansicht. Technisch blieb man aber natürlich trotzdem am Puls der Zeit, sodass sämtliche Spielfiguren und auch die Kampfarenen in schönstem 3D modelliert sind. In besonderen Spielmomenten kann die Kamera so jederzeit in das Geschehen hineinzoomen und euch den Kampf aus anderen Perspektiven zeigen. Und das Beste: Auf dem 3DS wird natürlich zusätzlich in stereoskopischem 3D geprügelt, was die ohnehin spektakulären Schlachten noch beeindruckender wirken lässt. Die Cartoon-Grafik braucht sich nicht verschämt hinter den Versionen des Spiels für die HD-Konsolen zu verstecken und überzeugt vor allem durch tolle Texturen und Effekte. Freuen wir uns also auf einen technischen Leckerbissen der Extraklasse!

Lasset uns kämpfen

Das Kampfsystem von **Street Fighter**, das Prügel-Profis eine große Palette an Attacken und Combos zur Verfügung stellt, aber

Die bekannten **Street Fighter**-Haudegen sind wieder mit dabei und einander nicht allzu freundlich gesinnt. Hier geben sich etwa Ryu und Ken ordentlich auf die Mütze.

Die grafischen Spielereien sind erstaunlich und zeugen von der Technikpower des 3DS. Man beachte die Lichteffekte sowie Ryus Oberarmmuskulatur!

Der grüne Hulk-Verschnitt Blanka gehört seit jeher zu den Favoriten der Fans.

Die rothaarige Kämpfernatur Viper überzeugt mit schlagkräftigen Argumenten.

auch Einsteiger im richtigen Tempo an das actionreiche Gameplay heranführt, ist seit jeher genial. Eure Attacken führt ihr ganz klassisch per Knopfdruck aus, jedoch wurde das System erweitert: einerseits durch die sogenannten Fokus-Attacken, die es euch erlauben, Angriffe eures Gegners zu absorbieren, andererseits durch Ultra-Combos, die sehr schwierig auszuführen sind, jedoch mit gewaltigem Schaden belohnt werden. Wenn die Entwickler das selbst auferlegte Versprechen halten und alle Modi der bisherigen Fassungen in das Spiel integrieren, dürft ihr eure Kampfkünste im Arcade-Modus, in den diversen Mehrspieler-Varianten, in den Herausforderungen und sogar online gegen Kämpfer aus aller Welt beweisen.

Mehr von allem

Im Vergleich zur „normalen" Version von **Street Fighter IV** bietet die **Super**-Edition übrigens zahlreiche Verbesserungen – und diese sollen auch in der 3DS-Fassung für viele Stunden zusätzlichen Spielspaß sorgen. So kehrt etwa der berühmte Bonuslevel aus **Street Fighter II** zurück, in dem ihr ein Auto so schnell wie möglich in seine Einzelteile zerlegen müsst. Außerdem dürft ihr mit zehn Kämpfern mehr als in der Urfassung, insgesamt also 35 Stück, in die Schlacht ziehen, darunter auch zwei ganz neue Figuren, nämlich der Türke Hakan und die Koreanerin Juri. Die weiteren acht Neuzugänge, etwa T. Hawk oder Dee Jay, sind zwar schon aus der Serien-Historie bekannt, hatten in **Street Fighter IV** aber noch keinen Auftritt. Zusätzlich besitzen sämtliche Charaktere neue Kostüme, sodass ihr euren persönlichen Lieblingsrecken noch individueller erstrahlen lassen könnt, und einen zweiten Ultra-Move. Etwas skeptisch sind wir bezüglich des ausufernden Online-Modus, denn wir fragen uns, ob Dinge wie Duelle gegen acht Mitstreiter auf einem Handheld wirklich möglich sind – vor allem, weil Nintendo mit dem Freundescode-System hier bislang bekanntermaßen sehr fest die Zügel in der Hand hält. ■

Spektakuläre, unrealistische Attacken mit vollkommen überzogenen Bewegungen sind seit jeher ein Markenzeichen der Serie und dürfen auch in Teil 4 nicht fehlen.

ist die schönste und aufwendigste der fünf neuen Kampfarenen.

sondern auch auf die Balancing-Arbeiten, welche die Entwickler an den bisherigen Kämpfern vorgenommen haben. Thai-Riese Sagat beispielsweise ist zwar immer noch ein verdammt hart Brocken, aber dank kleinerer änderungen an der Stärke r Schläge und Tritte nicht ganz so mächtig wie im ger. Außerdem wurde seiLebensenergie dezent redurt, sodass er jetzt nicht mehr z so viele Treffer wegsteckt. n-Li hingegen, die man bei nieren sehr selten zu Gesicht kam, schlägt sich nun deutlich kerer in der Arena, was unter em daran liegt, dass ihre e Ultra-Combo nahtlos an möglichen Schlagserien angt werden kann.

weite Ultra-Combo? Richtig en! Jeder der 35 Kämpfer tscht nun zwei Ultra-Moves, die jeweils durch andere Tastenkommandos ausgelöst werden. Allerdings müsst ihr euch vor Beginn des Matches entscheiden, welche Ultra-Attacke ihr im Duell einsetzen wollt. Dies macht das Kampfgeschehen nochmals taktischer und abwechslungsreicher. Unterm Strich sind es also wirklich dermaßen viele Neuerungen, dass man den veranschlagten Verkaufspreis von knapp 40 Euro als durchaus fair bezeichnen kann. Drei Kleinigkeiten hätten wir uns aber trotzdem gewünscht: Bereits integrierte alternative Kostüme, weitaus mehr als nur fünf neue Stages und vielleicht einen integrierten Mini-Turnier-Modus für On- und Offline-Sessions – komplett mit Startnummernauslosung, Baumdiagramm und virtueller Siegerehrung. Wir sagen dennoch: super! TO

Mein neuer Zweitcharakter bleibt aber vorgeheim! Capcom hätte zwar noch ein paar weitere Stages und alternative Kostüme gra draufliegen können, insgesamt rechtfertigen die neuen Inhalte sowie die Feinabstimmung der ohnehin schon extrem gut ausbalancierten Prügeltruppe ein neues Spiel. Eines sei aber ganz klar gesagt: Wer schon mit dem Vorgänger nicht warm wurde, braucht hier gar nicht erst über einen Kauf nachzudenken.

INFOS

TECHNISCHE ANGABEN

Maximale Auflösung: 720p
Soundformate: 5.1 Dolby Digital, Stereo
Installationsgröße: 3.046 MByte (optional)
Sixaxis/DualShock: nein/ja
Zubehör: Fight-Stick, Fight-Pad

DATEN

Termin:	30. April 2010
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Sprache/Text:	multilingual
Schwierigkeitsgrad:	leicht / normal / hart
USK:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40,- Euro

MEHRSPIELERANGABEN

Spieler lokal:	2
Max. Spieleranzahl (online/LAN):	2 (8 in der Lobby)
Online-Features:	Ranglisten-Spiel, Endless-Battle, Team-Battle, Replay-Kanal, Voice-Chat

WERTUNGEN

VOR- UND NACHTEILE

- Mehr Vielfalt durch zehn neue Kämpfer und neue Ultra-Combos für die bisherigen Fighter
- Kleine Balancing-Ungereimtheiten unter den Original-Charakteren wurden ausgeglichen.
- Bonus-Stages sind eine nette Reminiszenz an Street Fighter 2 und ein toller Fan-Service.
- Kein integriertes Turnier-System, vor allem offline nur Matches 1-gegen-1
- Nur fünf neue Stages, eine davon ist sogar nur eine Abwandlung des bekannten Labors.
- Alternative Kostüme müssen wieder gesondert im PlayStation-Store erworben werden.

GRAFIK 8 SOUND 8

EINZELSPIELER **87** MEHRSPIELER **95**

Fighter Alpha Anthology (PS2)
Fighter Alpha 3 MAX (PSP)
Street Fighter 4 (PS3)
Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix (PSN)
Marvel vs. Capcom 2 (PSN)
2007 2008 2009
Super Puzzle Fighter 2 Turbo HD Remix (PSN)
* Nicht in Deutschland erschienen

Die bisherigen Versionen von **Super Street Fighter IV** erhielten Topwertungen (hier ein Ausschnitt aus unserem Schwestermagazin **play**[3]).

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

*„**Street Fighter 4** auf dem 3DS, kann das gutgehen?"*

Das Projekt kann definitiv gutgehen. Das, was wir bisher von **Super Street Fighter IV 3D Edition** zu sehen bekamen, sieht ausgesprochen vielversprechend aus. Die Grafik wirkt bereits in diesem frühen Stadium beeindruckend und die Entwickler haben große Ambitionen: Sämtliche Inhalte der Konsolenversionen des Spiels sollen auch auf dem kleinen 3DS-Modul ihren Platz finden. Falls das klappt, könnt ihr euch auf zahlreiche Spielmodi und 35 Spielfiguren freuen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus dem offiziellen Pressematerial von EA und machen auf uns einen realistischen, nicht nachgebesserten Eindruck.

Gemütlich: Bis ihr euren Sims auch auf dem 3DS ein hübsches Heim einrichten dürft, vergeht noch etwas Zeit.

Übersichtlich: Der Touchscreen zeigt die Umgebung und die Menüs an.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 2011

DIE SIMS 3

Text | Christina Kalka

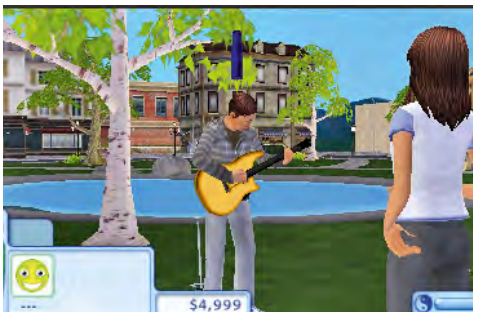
Jetzt wuselt es auch in der dritten Dimension – nicht einmal der 3DS ist vor den verrückten Sims sicher!

Konsolen, Handhelds, Handys – schon lange ist nicht mehr allein der PC die Heimat der durchgeknallten, aber liebenswerten Sims. Electronic Arts hat eine 3DS-Portierung des aktuellen Serienablegers **Die Sims 3** angekündigt und sich auf der Gamescom dann sogar zu der einen oder anderen Aussage über geplante, neue Features der verrückten Lebenssimulation hinreißen lassen. Aber der Reihe nach: In der bunten Welt der Sims, kleiner, menschenähnlicher und irgendwie ziemlich merkwürdiger Geschöpfe, übernehmt ihr serientypisch nicht die Rolle einer konkreten Spielfigur, sondern die Position eines mehr oder weniger neutralen Beobachters. Durch gezieltes Eingreifen in die Geschicke eurer Sims, die ihr euch zuvor entweder im Editor erstellt oder aus einer Auswahl bereits vorhandener Figuren heraussucht, lenkt ihr deren Alltag. Nach Belieben ermöglicht ihr es ihnen entweder, ihre Träume zu erfüllen, oder sabotiert sie in allem, was sie anzupacken versuchen. Auf dem 3DS spielt sich das Tagesgeschehen der Sims dabei auf dem oberen Bildschirm ab, während ihr auf dem Touchscreen die Editoren und Menüs bedient. Außerdem seht ihr dort eine Draufsicht-Karte der jeweiligen Umgebung, auf der ihr eure Schützlinge hin und her schickt. Die Nachbarschaft der Sims ist offen, wie aus dem PC-Spiel bekannt, und wird von jeder Menge anderer Sims, mit denen ihr interagiert, bevölkert. Wie groß die frei begehbare Umgebung der Sims allerdings auf dem 3DS sein wird und ob die bereits veröffentlichten Add-ons für den PC sich auch im Spielgeschehen wiederfinden, ist noch nicht klar.

Schnappschuss!

Aussagen zu den speziellen Features des 3DS-Titels werden immer konkreter. Sicher ist, dass die Kamera-Funktionen der tragbaren Konsole unter anderem im Sims-erstellen-Modus zum Einsatz kommen werden. So fotografiert ihr euch selbst und eure Freunde, um anschließend Sims daraus zu erstellen. Außerdem verfügen eure Sims, wie auch in den anderen Konsolen-Versionen des Spiels, über die sogenannten „Karma-Kräfte“, eine Art Belohnung für besondere – positive wie negative – Ereignisse im Leben eines Sim. Sie verleihen ihm übernatürliche Fähigkeiten. Das eröffnet völlig neue Spielmöglichkeiten! Unklar bleibt noch, ob ihr euch neben der Alltagsbewältigung auch mit Minispielen und sogar einem Online-Modus die Zeit vertreiben dürft. Wäre schade, wenn's nicht so käme! ■

Realistisch: Dank der 3DS-Kamerafunktion erstellt ihr kinderleicht Sims nach eurem Ebenbild – ein Foto reicht aus!



Idyllisch: Noch wirkt die offene Nachbarschaft der Sims-Stadt harmonisch, doch bald dürft ihr ein bisschen Chaos stiften.

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Kann ein Handheld-Spiel mit dem PC-Sims überhaupt mithalten?“

Obwohl die Bilder von **Die Sims 3** für 3DS auf mich einen sehr guten Eindruck machen und es mich freut, dass die Grafik wirklich hübsch aussieht, bin ich vom Spiel an sich noch nicht ganz überzeugt. Müsste man für den 3DS nicht massive Abstriche hinsichtlich des Spielumfangs machen? Ich warte auf neue Infos und die erste spielbare Version, um mir ein Urteil zu bilden.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

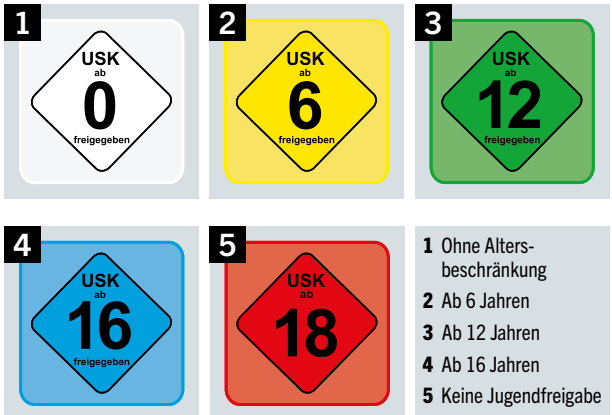
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spiel en konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // gönnt sich …

… eine kurze Auszeit vom Redaktions-Alltag und nutzt diese, um seine Diplomarbeit zu schreiben. Danach widmet er sich wieder der spaßigeren Seite des Lebens: der N-ZONE-Produktion.

… den neuen Professor Layton: Der 22. Oktober 2010 ist schon rot im Kalender markiert. Tom hat sich vorgenommen, das Spiel mit möglichst vielen Pikarat durchzuspielen. Übertrumpft er am Ende sogar **Layton**-Knobelprofi Sebastian?

Christoph Kraus // trauert …

… um seinen Spielstand: Da lässt er das Nintendo-64-Modul von **Mario Party 3** sechs Jahre lang im Schrank liegen und schon ist der mühevoll erarbeitete Fortschritt futsch. Hat jemand ihn heimlich gelöscht? Ist das Modul kaputt? Christoph wird es wohl nie erfahren.

… um den Sommer: Wenn die Tage kürzer werden und die Temperaturen sinken, beginnt er, der blöde Herbst. Wenigstens ist dann wieder **Professor Layton**-Zeit!

Sebastian Stange // schaut …

… immer öfter durch den Sucher. Fotografieren macht Spaß! Erst recht, wenn es irgendwann „klick" macht und man mit seiner Kamera richtig gut zurechtkommt. Und schwups – schon hat man ein neues Hobby.

… am liebsten seltsame US-TV-Serien. Egal ob Survival-Experten, BBQ-Wettkampfteams oder Schrotthändler – in den USA gibt es für jede dieser Tätigkeiten spannende TV-Serien. Klingt etwas Banane, ist aber wirklich unterhaltsam!

Maik Koch // bewegt …

… Samus Aran durch die Metroid-Welt. Das neueste Abenteuer mit der Weltraum-Schönheit hat es Maik einfach angetan. Er denkt sogar schon darüber nach, sein Telefon auszuschalten, die Türklingel zu demontieren und jegliche Besuche zu verweigern, damit er sich in seiner Freizeit zu 100 Prozent **Other M** widmen kann.

… sich künftig noch mehr beim Spielen. Nach der Wii folgen Kinect und PS3 Move. Dabei will er doch einfach nur zocken!

Matthias Schöffel // kann …

… sich nach der 7.473. Seite, die er für dieses Magazin gestaltet hat und dem gefühlten 174. Mal „Nein, nehmt jemand anderen rein!" nicht mehr länger verweigern und reiht sich in den illustren Kreis der Brustbildwürdigen. Aber da Brillenträger, gemessen an ihrem Anteil an der Gesamtbevölkerung, auf dieser Seite bisher völlig unterrepräsentiert sind, geht das schon in Ordnung.

… dann aber auch sofort in Urlaub.

David Mola // bricht …

… an dieser Stelle gerne wieder eine Lanze für zwei seiner Lieblingsbands: „Andromeda" und „Pagan's Mind" sind einfach großartig und werden unterschätzt!

… ab vor Lachen, weil er sich neulich wieder die komplette Mike-Judge-Collection angesehen hat. Beavis & Butthead sind immer wieder purer Irrsinn!

… sich fast die Finger, weil er nach zehn Jahren wieder vermehrt Klavier spielt.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

… zählt die Wochen, Tage und Stunden: Es dauert nicht mehr lange, dann ist **Pokémon Schwarz & Weiß** in Japan erhältlich. Stephan hat sich bereits ein Exemplar des Rollenspiels gesichert und freut sich darauf, es dem Postboten zu entreißen. Danach ist harte Arbeit angesagt, denn der Importtest für die nächste N-ZONE ist fällig!

ANNE SCHMIEDL

… ist verunsichert, ob sie sich wirklich **Inception** ansehen soll. Obwohl Kollege Lukas total begeistert von diesem Film ist, zweifelt sie noch, ob ihr der Streifen gefallen wird. Während Leonardo DiCaprio nämlich so gar nicht ihr Typ ist, gilt ihre Liebe stattdessen zurzeit einem wahren Gentleman: dem smarten Professor Layton!

LUKAS SCHMID

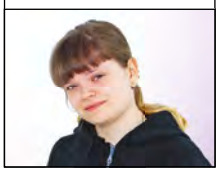
… ist verunsichert, ob er gerade schläft oder wacht, seit er sich **Inception** im Kino angesehen hat. Das hat zwar jetzt nicht wirklich etwas mit Videospielen zu tun, aber dieses Meisterwerk gehört einfach gewürdigt. Jetzt muss er nur noch seine skeptische Kollegin Anne dazu überreden, sich den Film ebenfalls im Kino anzuschauen.

DAVID MARTIN

… genießt den Herbst mit zahlreichen Spielen, die schon lange originalverpackt bei ihm zu Hause liegen. So widmet er sich nicht nur dem Wii-Hochkaräter **Super Mario Galaxy 2**, sondern hat auch **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** wieder hervorgekramt, um sich auf den dritten Teil einzustimmen. So lässt es sich leben!

CHRISTINA KALKA

… verabschiedet sich zum Studium und verlässt die Redaktion schweren Herzens. In der neuen Heimat Bielefeld wird sie das Team der N-ZONE ganz schön vermissen und möchte sich hiermit noch einmal ganz herzlich für die schöne Zeit bedanken, denn das letzte halbe Jahr war spitze. Aber bekanntlich sieht man sich immer zweimal im Leben!



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	TETRIS PARTY DELUXE (DS)	METROID: OTHER M (Wii)	METROID: OTHER M (Wii)	METROID: OTHER M (Wii)
FLOP-TITEL	GORMITI: DIE HERRSCHER … (DS)	DUELL DER MAGIER (DS)	BEN 10 ALIEN FORCE (Wii)	DUELL DER MAGIER (DS)
METROID: OTHER M (Wii)	Das Gameplay des neuen **Metroid**-Abenteuers wird bei den Fans hitzig diskutiert. Aber für mich ist die Sache klar: Samus Aran ballert jegliche Konkurrenz im Action-Genre weg. Nach **Galaxy 2** das beste Wii-Spiel 2010! **9**	An Samus' neuestem Abenteuer habe ich praktisch nix auszusetzen. Sobald man sich einmal an die kuriose Steuerung gewöhnt, vergeht die Zeit wie im Fluge. Boah, was für ein gelungenes Wii-Spiel! **9**	Ich ließ mir Samus Arans brillante Mission natürlich ebenfalls nicht entgehen. **Metroid: Other M** versüßte mir so manchen Abend – die Nonstop-Action ist einfach genau das Richtige für echte Gamer! **9**	Ich bin ein **Metroid**-Fan der ersten Stunde und **Other M** konnte meine hohen Erwartungen glücklicherweise zur vollen Zufriedenheit erfüllen. Samus' episches Abenteuer rockt in jeder Hinsicht! **10**
∅ **WERTUNG: 9,25** Test S. 46				
FIFA 11 (Wii)	Auch dieses Jahr macht **FIFA** eigentlich nichts falsch und ich spiele immer wieder gerne eine Runde. Ein bisschen mehr Mut zur Innovation würde dem Spielprinzip allerdings ohne Frage guttun. **8**	Nicht nur bei den **Pokémon** schaltet mein Hirn automatisch auf Notbetrieb, auch bei Fußballspielen schalte ich sofort geistig ab. Ich habe also bisher mit keinem Neuron über **FIFA 11** nachgedacht. **?**	Im Vergleich zur Vorjahresversion hat sich zwar nicht allzu viel getan, aber Electronic Arts lieferte ein sauberes Fußballspiel ab. Die Steuerung geht gut von der Hand, nur die Grafik sieht echt mies aus. **8**	Mein letztes **FIFA** habe ich gespielt, als die Weltmeisterschaft noch in vollem Gange war. Jetzt fehlt mir ein bisschen die Fußball-Euphorie im Lande, daher lasse ich **FIFA 11** erst einmal außen vor. **7**
∅ **WERTUNG: 7,67** Test S. 52				
SPIDER-MAN: DIMENSIONS (Wii)	Spideys Abenteuer ist so, wie ich es erwartet hatte: actionreich, packend inszeniert, aber spielerisch ein bisschen fad. Für den ganz großen Wurf hat's also nicht gereicht, aber gut ist **Dimensions** definitiv. **7**	Das neueste **Spider-Man**-Spiel funktioniert so, wie es soll, und obendrein unterhält es ganz gut. Aber wieso immer nur Spidey-Spiele. Gibt es davon nicht langsam genug? Wo bleibt die Abwechslung? **7**	**Spider-Man: Dimensions** ist eine wirklich gute Spielumsetzung der Comicvorlage. Auch wenn das Gameplay nicht überrascht, gibt es viele spannende Missionen. Ein gut gemachtes Spiel! **7**	Das neue Spidey-Spiel ist zum Glück kein lieblos gemachter Lizenzmüll. Trotzdem konnte ich mich mit dem belanglosen Gameplay und der ungenauen Steuerung nicht wirklich anfreunden. **6**
∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 58				
TETRIS PARTY DELUXE (Wii)	Man mag jetzt einwenden, dass sich **Tetris** in zwei Jahrzehnten keinen Deut verändert hat, aber gerade die Verlässlichkeit in puncto Gameplay ist es, was den Knobler auszeichnet. Der Hit des Monats! **10**	Ah, **Tetris**! Damals auf dem Game Boy mein erstes Sucht-Puzzlegame. Und es hat nichts von seinem Reiz verloren. Obendrein ist die neueste Version echt gut gemacht. Also … ein Spiel noch! Nur eines! **8**	Wie viele Stunden meines Lebens habe ich schon damit verbracht, herabfallende Puzzle-Steine korrekt einzusortieren. Ich weiß es nicht. Ich kann aber sagen: Es werden mit Gewissheit noch mehr! **8**	Es ist **Tetris**, wie sollte es also schlecht sein? Ganz ehrlich, das Klötze-Spiel macht genauso viel Spaß wie anno dazumal auf dem Game Boy. Vor allem zu viert möchte ich gar nicht mehr zu spielen aufhören! **9**
∅ **WERTUNG: 8,75** Test S. 56				
LAST WINDOW: DAS … (DS)	So spannend wie ein **Tatort**-Krimi, aber interaktiv: So dürft ihr euch **Last Window** vorstellen. Für meinen Geschmack gibt's zu wenige Rätsel und zu viel Text, aber ich find das Adventure dennoch klasse. **8**	Mich hat der gute **Professor Layton** verdorben. Seine Spiele haben mich mit Aufgaben bombardiert und ab und an Story eingestreut. Hier ist es andersrum. Das ist zwar klassisch, mir aber etwas zu langatmig. **7**	Den Vorgänger **Hotel Dusk: Room 215** habe ich regelrecht verschlungen. Und so wird's auch diesmal sein. Schade nur, dass Entwicklerstudio Cing mittlerweile pleite ist. Die Macher waren echt talentiert. **8**	So schön gemacht das Spiel auch ist, mir ist es einfach zu langsam. Wenn ich lesen möchte, dann mache ich das lieber mit einem guten Buch. Der Rätselanteil ist für meinen Geschmack zu gering. **6**
∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 62				
BLUE DRAGON: AW. SHADOW (DS)	Rollenspiele sind normalerweise nicht so mein Fall. Das liegt meistens daran, dass die Figuren so klischeehaft charakterisiert sind. Auch **Blue Dragon** muss ich nicht unbedingt spielen. Aber wer's braucht … **5**	Auch wenn's kein Über-RPG geworden ist, bin ich immer für die herrlichen Charakterdesigns von Akira Toriyama zu haben. Obendrein strotzt das Spiel vor netter, kleiner Features und viel Liebe zum Detail. **8**	**Blue Dragon: Awakened Shadow** ist ein solides Rollenspiel mit spannender Story, aber ich habe im Moment nicht die Muße, mich in ein so komplexes Abenteuer zu stürzen. Ich heb's mir für später auf. **7**	Auf meinem DS wird der blaue Drache wohl keine feste Bleibe finden. Das liegt nicht nur an der kitschigen Hintergrundgeschichte, sondern auch daran, dass auf dem DS unzählige bessere RPGs existieren. **5**
∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 64				

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	10. September I 2010
Ben 10 Vilgax Attacks	Namco Bandai	03. September I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	September I 2010
Disney Sing It: Pop Party	Disney Interactive	23. September I 2010
Family Party: Fitness Fun	D3Publisher	September I 2010
FIFA 11	Electronic Arts	30. September I 2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	02. September I 2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	17. September I 2010
Metroid: Other M	Nintendo	03. September I 2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	30. September I 2010
Schlag den Raab	Namco Bandai	10. September I 2010
Spider-Man: Dimensions	Activision	09. September I 2010
Tetris Party Deluxe	Nintendo	03. September I 2010
OKTOBER		
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	14. Oktober I 2010
Die Sims 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Disney Channel All-Star Party Games	Disney Interactive Studios	15. Oktober I 2010
Disney Sing It: Filmhits	Disney Interactive Studios	07. Oktober I 2010
Family Trainer Treasure Adventure	Namco Bandai	29. Oktober I 2010
Ferrari: The Race Experience	System 3	29. Oktober I 2010
Just Dance 2	Ubisoft	14. Oktober I 2010
Rock Band 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Scooby-Doo! und der Spuk im Sumpf	Warner Bros. Interactive	01. Oktober I 2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	15. Oktober I 2010
Shaun White Skateboarding	Ubisoft	01. Oktober I 2010
Sports Island 3	Konami	14. Oktober I 2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	28. Oktober I 2010
Wii Party	Nintendo	08. Oktober I 2010
WWE SmackDown vs. Raw 2011	THQ	30. Oktober I 2010
X-Factor	Koch Media	29. Oktober I 2010
NOVEMBER		
Cars Toon: Hooks unglaubliche Geschichten	Disney Interactive Studios	12. November I 2010
Create	Electronic Arts	November I 2010
Def Jam Rapstar	Konami	04. November I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive Studios	25. November I 2010
Driver: San Francisco	Ubisoft	25. November I 2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	18. November I 2010
Hello Kitty Seasons	Namco Bandai	05. November I 2010
Marvel Super Hero Squad 2: The Infinity Gauntlet	THQ	30. November I 2010
Megamind	THQ	30. November I 2010
Michael Jackson:The Experience	Ubisoft	18. November I 2010
Need for Speed : Hot Pursuit	Electronic Arts	18. November I 2010
Pac-Man Party	Namco Bandai	26. November I 2010
2010/2011		
Conduit 2	Sega	2010
de Blob: The Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
Donkey Kong Country Returns	Nintendo	2010
Eldar Saga	Rising Star Games	Herbst I 2010
FlingSmash	Nintendo	2010
Golden Eye 007	Activision	2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	2010
Hasbro – Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Haunted House	Namco Bandai	21. Dezember I 2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Kirby's Epic Yarn	Nintendo	2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Mario Sports Mix	Nintendo	2011
Sonic Colours	Sega	2010
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
TrackMania	Deep Silver	2010
Tron: Evolution	Disney Interactive	Januar I 2011
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
uDraw Studio	THQ	2011

FIFA 11 — 30. September

Donkey Kong Country Returns — 4. Quartal

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Batman: The Brave and the Bold	Warner Bros. Interactive	10. September I 2010
Ben 10 Vilgax Attacks	Namco Bandai	03. September I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	24. September I 2010
Camp Rock: The Final Jam	Disney Interactive	23. September I 2010
Cornelsen Englisch Training Klasse 5 + 6	HMH	30. September I 2010
Cornelsen Englisch Training Klasse 7 + 8	HMH	30. September I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	September I 2010
FIFA 11	Electronic Arts	30. September I 2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	02. September I 2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	17. September I 2010
Last Window: Das Geheimnis von Cape West	Nintendo	17. September I 2010
Lost Identities	dtp	10. September I 2010
Meine Tierarztpraxis – SOS am Ozean	dtp	24. September I 2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	30. September I 2010
Tetris Party Deluxe	Nintendo	03. September I 2010
Tinkerbell – Ein Sommer voller Abenteuer	Disney Interactive Studios	16. September I 2010
OKTOBER		
Die Sims 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	08. Oktober I 2010
Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	08. Oktober I 2010
Natalie Brooks: Mystery at Hillcrest High	Intenium	22. Oktober I 2010
Phineas und Ferb: Volle Fahrt!	Disney Interactive Studios	21. Oktober I 2010
Professor Layton und die verlorene Zukunft	Nintendo	22. Oktober I 2010
Rock Band 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	28. Oktober I 2010
Super Scribblenauts	Warner Bros. Interactive	29. Oktober I 2010
NOVEMBER		
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	18. November I 2010
Hello Kitty Geburtstagsabenteuer	Bandai Namco	10. November I 2010
Marvel Super Hero Squad 2: The Infinity Gauntlet	THQ	30. November I 2010
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	18. November I 2010
Pokémon Ranger: Guardian Signs	Nintendo	November I 2010
2010/2011		
Animal Crossing (3DS)	Nintendo	2011
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D (3DS)	Square Enix	2011
Dead or Alive 3D (3DS)	Namco Bandai	2011
de Blob – Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	2010
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	2010
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Ghost Trick: Phantom Detective	Capcom	2010
Golden Sun: Dark Dawn	Nintendo	2010
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	Sommer I 2011
Hollywood 61 (3DS)	Nintendo	2011
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Kampf der Giganten: Dinosaurier (3DS)	Ubisoft	2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	Unklar
My World My Way	Rising Star Games	Herbst I 2010
Nintendogs + Cats (3DS)	Nintendo	2011
Okamiden	Capcom	2011
Pang: Magical Michael	Rising Star Games	Herbst I 2010
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
PilotWings Resort (3DS)	Nintendo	2011
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Frühjahr I 2011
Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	2010
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon	Rising Star Games	01. Oktober I 2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	2010
Sonic Colours	Sega	2010
Star Fox 3D (3DS)	Nintendo	2011
Steel Diver (3DS)	Nintendo	2011
Samurai Warriors 3D (3DS)	Tecmo Koei	2011
Sunny Monroe	Disney	2010
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)	Nintendo	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	2010
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS)	Ubisoft	2011
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (3DS)	Ubisoft	2011
TrackMania 2	Focus Home Interactive	2010

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
10. September	Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive
10. September	Schlag den Raab	Namco Bandai
17. September	Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai
23. September	Disney Sing It: Pop Party	Disney Interactive Studios
23. September	Pac-Man Party	Namdo Bandai
30. September	FIFA 11	Electronic Arts
30. September	MySims: Sky Heroes	Electronic Arts
September	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer ...	Warner Bros. Interactive
September	Family Party: Fitness Fun	D3Publisher
01. Oktober	Scooby-Doo! und der Spuk im Sumpf	Warner Bros. Interactive
01. Oktober	Shaun White Skateboarding	Ubisoft
07. Oktober	Disney Sing It: Filmhits	Disney Interactive Studios
08. Oktober	Wii Party	Nintendo
14. Oktober	Der Schattenläufer und die Rätsel d...	Konami
14. Oktober	Just Dance 2	Ubisoft
14. Oktober	Sports Island 3	Konami
15. Oktober	Disney Channel All-Star Party Games	Disney Interactive Studios
15. Oktober	Sengoku BASARA: Samurai Heroes	Capcom

Test S. 59

Test S. 52

OKTOBER SID MEIER'S PIRATES!

HERSTELLER: 2K GAMES | GENRE: STRATEGIE

Entwickler-Legende Sid Meier schickt seine Piraten auf hohe See, um Schiffe zu entern und den Rum in Strömen fließen zu lassen. Das allerdings nicht zum ersten Mal, denn bereits auf dem PC und anderen Konsolen durftet ihr mit den harten Seebären euren Spaß haben. Fahrt über das Meer, treibt Handel oder versenkt jeden Kahn, der euch über den (See-)Weg fährt. Die Mischung aus Simulation, Strategie und Sandboxspiel überzeugt auch auf der Wii.

15.10. WE SING: ROBBIE WILLIAMS

HERSTELLER: NORDIC GAMES | GENRE: MUSIKSPIEL

Lange Jahre sah es so aus, als sei Robbie Williams endgültig in einem Sumpf aus Drogen und der Suche nach kleinen grünen Männchen versunken. Im Jahr 2009 gelang ihm jedoch ein grandioses Comeback. Ehre, wem Ehre gebührt, und so bekommt Herr Williams nun sein eigenes Videospiel spendiert. In 25 Liedern aus 13 Jahren dürft ihr am Mikrofon euer Bestes geben und zu wie Hits wie „She's the one", „Supreme" oder „Come undone" fröhlich mitgrölen.

17.09. ICH – EINFACH UNVERBESSERLICH

HERSTELLER: NAMCO BANDAI | GENRE: ACTION-ADVENTURE

Heutzutage läuft kein Animationsfilm mehr an, ohne das entsprechende Videospiel vorauszuschicken: Im Action-Adventure **Ich – Einfach unverbesserlich** spielt ihr die Geschehnisse des gleichnamigen Films von Universal nach. Superschurke Gru will seinen Konkurrenten Vector übertrumpfen und den Mond klauen. Ausgestattet mit Flugzeugen, verrückten Waffen, Raketen und einer Armee kleiner, eifriger „Minions", denen ihr Befehle erteilt, rätselt und kämpft ihr euch durch unterschiedliche Levels. Auch ein umfangreicher Multiplayer-Modus ist enthalten.

23.09. DISNEY SING IT: POP PARTY

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS | GENRE: MUSIKSPIEL

Nachschub für Karaoke-Fans: Die **Disney Sing It**-Serie geht mit **Pop Party** in die nächste Runde. Enthalten sind dieses Mal 30 aktuelle Musikvideos zum Mitsingen, darunter Hits von Disney-Stars wie Demi Lovato und Songs international berühmter Musiker wie den Black Eyed Peas, Kelly Clarkson und Justin Bieber. Der Titel beinhaltet neben den vielen Multiplayer-Modi außerdem ein Stimmtraining, Anleitung zu Atem- und Tonübungen und einige neue Modi wie „Performance", „Sing Off" und einen speziellen Karaoke-Modus, in dem die Singstimme des Originalmusikers leise gestellt werden kann.

23.09. PAC-MAN PARTY

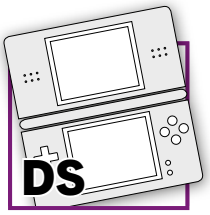
HERSTELLER: NAMCO BANDAI | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Pac-Man kehrt zurück – und es gibt Grund zum Feiern! Anlässlich des 30. Geburtstages des gelben Sympathieträgers veröffentlicht Namco Bandai mit **Pac-Man Party** eine Minispiel-Sammlung für die ganze Familie. Entweder im Single- oder im Multiplayer-Modus tretet ihr hier an und besteht in Herausforderungen, welche die Vorzüge der Wii-Fernbedienung nutzen. Auf den bekannten Charme des Original-Spiels muss trotzdem nicht verzichtet werden: Neben der Urversion von **Pac-Man** befinden sich auch die Retro-Klassiker **Galaga** und **Dig-Dug** auf der Scheibe.

15.10. SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES

HERSTELLER: CAPCOM | GENRE: ACTION

Mit **Sengoku Basara: Samurai Heroes** erscheint die Fortsetzung der **Basara**-Reihe auf der Wii. Ihr stürzt euch mit über 15 verschiedenen tapferen Recken auf verschiedenen Schlachtfeldern des von Tumulten geprägten, klassischen Japans in actionreiche Kämpfe gegen Hunderte von Gegnern. Um die Vorherrschaft über den Feind zu erlangen, verwendet ihr die verschiedensten Waffen sowie mächtige „Basara-Moves". Im neuen Story-Modus können Spieler je nach den Entscheidungen, die sie treffen, den Verlauf der Geschichte verändern.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spiele-Angebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
10. Sept.	Batman: The Brave and the Bold	Warner Bros. Interactive
10. Sept.	Lost Identities	dtp
17. Sept.	Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai
17. Sept	Last Window: Das Geheimnis von Cape West	Nintendo
24. Sept.	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai
30. Sept.	FIFA 11	Electronic Arts
08. Oktober	Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver
08. Oktober	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix

Test S. 62

30.09. FIFA 11

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: SPORT

Kaum ist die WM 2010 beendet, bringt das neue **FIFA 11** schon wieder Kicker-Stimmung in die Wohnzimmer. Grafisch natürlich ein bisschen schlechter gestellt als seine Geschwister auf den großen Konsolen, verspricht die DS-Version trotzdem echtes Fußball-Feeling. Schlüpft in die Sportschuhe eurer Lieblingsspieler und kickt euer Team zum Sieg! Jeder Spieler verfügt dabei über eigene Attribute, sodass ihr beim Zusammenstellen eurer Mannschaft taktisch vorgehen müsst. So fängt die Saison gut an!

30.09. CORNELSEN ENGLISCH TRAINING KLASSE 5+6

HERSTELLER: HMH I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Und wieder kommt ein neues Lernprogramm für Schüler auf den DS, dieses Mal von Cornelsen – bekannt für seine umfangreichen Unterrichtsmaterialien – und mit dem Schwerpunkt Englisch. In 14 Lernsituationen, die in die Geschichte eines Austauschschülers eingebettet sind, übt ihr typische Englisch-Inhalte der Klassen 5 und 6 wie das Vorstellen und das Fragen nach der Uhrzeit. Dazu gibt es Minispiele und extra Übungs-Modi. Das Programm ist übrigens auch für die Klassen 7 und 8 erhältlich.

16.09. TINKERBELL: EIN SOMMER VOLLER ABENTEUER

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Im neuen **Tinkerbell**-Titel flattert ihr erneut durch die Feen-Welt, dieses Mal, um die geheimnisvolle Regenbogen-Lilie zum Blühen zu bringen. Mittels Editor erstellt ihr euch eure eigene Fee, mit der ihr im Sommercamp in Flug- und Minispiellevels seltene Blüten zusammentragt, die ihr zum Gelingen eurer Mission braucht. In einer speziellen Internet-Community dürft ihr Gegenstände mit Freunden tauschen.

23.09. CAMP ROCK: THE FINAL JAM

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS I GENRE: MUSIKSPIEL

Hier gibt's was auf die Ohren! Das DS-Spiel **Camp Rock: The Final** Jam lässt euch in der Rolle eines eigens kreierten Avatars die Geschehnisse des gleichnamigen Films nacherleben. Per Touchscreen haut ihr in die Saiten von Gitarre und Bass oder auf das Schlagzeug, um euch auf den finalen Auftritt gegen eure Konkurrenz-Band vorzubereiten. Dazu müsst ihr außerdem zahlreiche Minispiele und Rätsel bewältigen. Auch tanzen dürft ihr: Das Spiel enthält viele Dance-Moves des Films zum Nachspielen.

30.09. MYSIMS SKY HEROES

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: SIMULATION

Jetzt erobern sie auch noch den Himmel: Die knuffigen **MySims**-Figuren werden in diesem Spiel vom fiesen Morcubus bedroht, der ihnen aus der Luft seine Drohnenarmee auf den Hals hetzt. Eure Aufgabe ist es, euch in euer selbst designtes Flugzeug zu schwingen und den Angreifern der Garaus zu machen. Sowohl ein Abenteuer-Modus, in dem ihr Morcubus besiegt, als auch ein Kampf- und natürlich ein Multiplayer-Modus stehen euch dabei zur Verfügung. Mit bis zu vier Spielern kämpft ihr gemeinsam oder gegeneinander.

08.10. DUKE NUKEM: CRITICAL MASS

HERSTELLER: DEEP SILVER I GENRE: ACTION

Duke Nukem feiert seinen ersten Auftritt auf dem DS und er hat nichts von seinem raubeinigen Charme eingebüßt. Mit einer mächtigen Wumme in der Hand sowie 300 coolen Sprüchen auf den Lippen heizt er seinen Gegnern gehörig ein. Insgesamt drei Schwierigkeitsgrade und fünf verschiedene Spielmodi fordern eure geballte Feuerkraft. Ihr tretet wahlweise alleine oder im Koop-Modus gegen den Abschaum aus dem Weltall an. Also: Schaltet euer Gehirn aus, eure Plasma-Waffe ein und kämpft euch durch ein spaßiges Klischee-Feuerwerk der Extraklasse.

Wii

SOLO HIT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Team Ninja | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 03. September 2010

METROID: OTHER M

Text | Lukas Schmid

Samus Aran ist wieder auf Mission! Lest in unserem großen Test, ob Other M an die Qualität der Vorgänger anschließen kann.

FAQs

Steuert man Samus wirklich nur per Wii-FB?
Das ist korrekt. Lediglich per quer gehaltener Wii-FB lenkt ihr die blonde Weltraum-Amazone durch die Levels. Um in die Ego-Ansicht zu wechseln, zeigt ihr einfach auf den Bildschirm. Das hat zwar ab und zu seine Macken, vor allem in den Kämpfen, funktioniert mit ein wenig Eingewöhnungszeit aber gut. Spätestens nach der ersten Spielstunde solltet ihr damit keine Probleme mehr haben.

Wie lange braucht man, um Other M durchzuspielen?
Freunde umfangreicher Abenteuer müssen sich keine Sorgen machen: **Metroid: Other M** bietet in etwa dieselbe Spielzeit wie die drei **Prime**-Teile, also je nach Talent und Forschungsdrang knapp 15 Stunden. Danach muss aber noch nicht Schluss sein, denn wer alle über die Welt verteilten Items sein Eigen nennen möchte, dürfte noch ein paar Stunden mehr im **Metroid**-Universum verbringen.

Sind Ridley und Mother Brain erneut Bosse im Spiel?
Die Antwort auf diese Frage ist sehr einfach: Das müsst ihr selbst herausfinden! Die Geschichte von **Other M** lebt davon, dass sie sich langsam entfaltet und euch immer wieder mit unerwarteten Entwicklungen überrascht. Verraten können wir euch nur, dass euch im Spiel zig Anspielungen auf andere Serien-Teile erwarten und euch auch viele der Standard-Gegner bekannt vorkommen werden.

Mit welchem Vorgänger lässt sich Other M vergleichen?
Das ist eine schwierige Frage. **Other M** funktioniert anders als alle **Metroid**-Abenteuer davor. Die Visoren-Sicht wurde eindeutig von **Metroid Prime** inspiriert, das grundsätzliche Gameplay erinnert an **Super Metroid** und **Metroid Fusion**. Allerdings lassen sich auch Parallelen zu **Ninja Gaiden** für Xbox 360 und PlayStation 3 finden, diese wurden nämlich ebenfalls von Team Ninja entwickelt.

Ist das Spiel bei all den Neuerungen noch Metroid?
Ja, das können wir zu 100 Prozent bestätigen! Wenn Nintendo ein Drittentwickler-Studio mit der Entwicklung einer lieb gewonnenen Serie betreut, darf man mit Recht skeptisch sein. Doch Team Ninja hat seinen Job sehr gut gemacht. Die zahlreichen Neuerungen wie die Nahkampfattacken fügen sich nahtlos in das bewährte und bekannte **Metroid**-Gameplay ein und wirken zu keinem Zeitpunkt unpassend oder störend.

SINNVOLLE UND SPASSIGE NEUE FEATURES

Die 3D-Abschnitte spielen sich nach etwas Eingewöhnungszeit sehr flüssig.

Fahrstuhlsequenzen gibt es erneut, jedoch viel seltener.

Other M macht vieles anders als seine Vorgänger und ist doch durch und durch ein sehr würdiger Serienvertreter. Die größte Veränderung ist ohne Frage die „2.5D-Ansicht“, die es so noch niemals zuvor in einem **Metroid**-Spiel gegeben hat und die euch auch Bewegungen in den Hintergrund ermöglicht. Mit quer gehaltener Wii-FB steuert ihr Samus somit durch diese quasi offene Welt, jedoch auch immer wieder durch reine 3D-Abschnitte mit fester Kameraperspektive. Damit die Präzision nicht darunter leidet, werden Feinde ab sofort automatisch anvisiert. Sobald ihr dann euren Schuss aufgeladen habt und einem Bösewicht auf den Buckel gesprungen seid, wird – das richtige Timing vorausgesetzt – ein beeindruckender Finishing-Move ausgelöst. Dieser Move ist auch bei Endgegnern oft von großer Wichtigkeit! Wenn ihr mit der Fernbedienung auf den Bildschirm zeigt, wechselt das Geschehen in die Ego-Perspektive. Ihr könnt euch dann zwar nicht mehr bewegen, jedoch dafür Gegenstände scannen, nach verborgenen Objekten Ausschau halten und – besonders wichtig – eure Widersacher direkt anvisieren und mittels Raketen aufs Korn nehmen. Ganz richtig, in der „normalen“ Ansicht steht euch nur noch euer Beam zur Verfügung, was nach kurzer Eingewöhnung aber schnell in Fleisch und Blut übergeht. Übrigens, Munition für eure Waffen müsst ihr ab sofort nicht mehr einsammeln und auch Lebensenergie-Kugeln existieren nicht mehr: Haltet einfach den Controller senkrecht, drückt den A-Knopf und ladet damit euren Raketenvorrat und einen Teil eurer Energie wieder auf.

MITREISSENDE, DURCHDACHTE STORY

Metroid mit ausufernden, gerenderten Zwischensequenzen, einer verzweigten Story und einem starken Fokus auf die Figuren? Was bis vor Kurzem noch undenkbar war und erst mit **Metroid Prime 3: Corruption** in Ansätzen integriert wurde, hat sich im neuesten Teil endgültig durchgesetzt. Zeitlich ist die Handlung von **Other M** zwischen **Super Metroid** und **Metroid Fusion** angesiedelt und erzählt, welche Abenteuer Samus Aran nach ihrem knappen Sieg über ihre Erzrivalin Mother Brain und dem Tod des Baby-Metroids zu bestehen hat. Nachdem Samus, geschwächt vom Kampf, auf einer Krankenstation aus einem langen Schlaf erwacht, bleibt ihr kaum Zeit, sich auszuruhen: Eine seltsamer Hilferuf aus einer Forschungsstation im Weltraum bringt sie dazu, mit ihrem Raumschiff nach dem Rechten zu sehen. Schon bald trifft sie dort auf Soldaten der Galaktischen Föderation, unter ihnen ihr ehemaliger Vorgesetzter Adam Malkovich. Obwohl sie und er einst im Streit auseinandergingen, arbeitet Samus fortan mit ihm zusammen. Schon bald muss die kleine Gruppe jedoch mit Schrecken feststellen, dass auf der Forschungsstation einiges nicht mit rechten Dingen zugeht … Wir wollen und dürfen euch nicht viel mehr zur **Other M**-Story verraten, doch seid versichert, dass uns noch niemals zuvor ein **Metroid**-Spiel derart in seinen Bann gezogen hat. Freut euch auf zahlreiche, unerwartete Wendungen, dramatische Situationen und eine Samus Aran, die noch niemals zuvor derart menschlich gewirkt und agiert hat!

Adam Malkovich und eure Mitstreiter der Galaktischen Föderation spielen eine zentrale Rolle in der Story von **Other M**.

SO GENIAL SPIELT ES SICH

All die Neuerungen und vor allem das stark veränderte Kampfsystem von Other M zu erklären, würde den Rahmen dieses Tests sprengen. Anhand von ein paar aussagekräftigen Bildern wollen wir euch aber dennoch die wichtigsten und interessantesten Punkte im Detail vorstellen.

VISOREN-SICHT

Den Visor, der seit **Metroid Prime** ein integraler Bestandteil der Serie ist, gibt es in veränderter Form auch in **Other M**. Neben dem Scannen von Objekten, das einen wesentlich geringeren Teil der Spielerfahrung als in den Vorgängern ausmacht, ballert ihr hier mit erhöhter Präzision auf Feinde und heizt ihnen mit Raketen ordentlich ein. Viele Endgegner erfordern, dass ihr immer wieder in diese Ansicht wechselt und ihnen auf diese Weise Saures gebt. Ungewohnt, aber innovativ!

NAHKAMPFATTACKEN

Beam aufladen und rauf auf den Gegner: Fast jeder Bösewicht kann auf diese Weise besiegt oder zumindest geschwächt werden. Das sieht beeindruckend aus und wird im Verlauf des Spiels immer wichtiger, vor allem bei so manch hartem Boss. Diese Fieslinge sind oft nur durch eine Kombination von normalen Angriffen und Finishing-Moves zu bezwingen, aber auch Standard-Gegner verlieren dadurch an Schrecken. Die Attacken sehen toll aus und machen viel Spaß!

ACTION-SEQUENZEN

Ebenfalls neu sind lineare Action-Sequenzen, die das Gameplay wunderbar auflockern und sehr viel Spaß machen. So müsst ihr etwa vor einem rasenden Lava-Ungetüm davonrennen oder in einem besonderen Kampf einem Endgegner in bester Lightgun-Shooter-Manier aus der Ego-Ansicht mächtig einheizen. Diese actionreichen Sequenzen sind recht simpel gestrickt, aber dafür unglaublich gut inszeniert.

DER MORPHBALL

Kein **Metroid**-Abenteuer ohne Morphball! Er zählt zu den wenigen Elementen des Spiels, die kaum verändert wurden, und steuert sich beinahe exakt so, wie man es seit **Metroid Prime** gewohnt ist – und das ist gut so, denn dieses System hat schon damals super funktioniert. Nur in ihrer Kugel-Form kann Samus so manchen schmalen Lüftungsschacht erforschen und Feinden mithilfe ihrer Bomben das Leben schwer machen. Wie gewohnt erlangt ihr im Laufe des Spiels neue Fähigkeiten wie die mächtige Powerbombe, die ganze Gegnerhorden auf einmal rösten kann.

ADVENTURE-ASPEKT

Ab und an geht es in **Other M** ruhig zu. In diesen Abschnitten dürft ihr euch nur langsam gehend fortbewegen und eure Waffensysteme sind nicht aktiv. Alles, was ihr tun könnt, ist herumwandern und die Gegend erforschen. Manchmal wechselt das Spiel auch automatisch in die Visoren-Sicht und ihr müsst ähnlich wie in einem Point&Click-Adventure so lange auf dem Bildschirm herumsuchen, bis ihr dort, so wie bei einem Wimmelbild, ein gesuchtes Objekt entdeckt habt. Zwar sind manche dieser Sequenzen zu lang, atmosphärisch aber top.

AUTO-ANVISIEREN

Bisher nahm euch **Metroid** das Anvisieren von Bösewichten insofern ab, als ihr bei den **Prime**-Teilen Feinde per Lock-On-Feature plattmachen konntet – bei **Metroid Prime Hunters** für den DS fehlte diese Funktion. Nun reichen Schüsse in die grobe Richtung des Feindes aus, um sie ins Nirwana zu befördern. Ausgeglichen wird das durch wesentlich größere Gegnerschwärme und üble Kreaturen, die eine Menge Schaden aushalten und euch richtig zusetzen. Auch Hardcore-Zocker werden also gefordert.

TYPISCHES METROID-FLAIR

Der Erkundungsaspekt kommt nicht zu kurz. Immer wieder müsst ihr euch etwa auf die Suche nach Steuerungskonsolen machen, um Türen zu öffnen.

Manche Abschnitte wie dieser hier sind malerisch schön.

Wer nach den ersten Trailern und Bildern Angst hatte, **Metroid** würde künftig komplett in die Action-Schiene abrutschen, sei beruhigt: **Other M** bietet eine ähnliche Mischung aus spannungsgeladenen Kämpfen und ruhigen Erkundungssequenzen wie seine Vorgänger. Keine Frage, das Spielgefühl ist ein wenig geradliniger als etwa in der **Prime**-Trilogie und der Anteil der Auseinandersetzungen mit Gegnern wurde erhöht, jedoch gibt es noch immer genug Passagen ohne Feinde und zahlreiche Geheimnisse abseits des Hauptweges, denen ihr auf den Grund gehen könnt. Dem Spielgefühl tut diese leicht gesteigerte Linearität sehr gut, denn aufgrund des strikter konstruierten Leveldesigns müsst ihr nicht mehr zigmal durch bereits besuchte Gebiete laufen, nur um zu einer Tür zu gelangen, die bisher verschlossen war. Ab und zu ist das zwar noch immer notwendig, den Großteil der Spielzeit werdet ihr aber keinen Levelabschnitt mehr als einmal erkunden müssen.

SEHR VIEL ZU ENTDECKEN

Wer nicht alle geheimen Ecken und Tunnel erforscht, muss das Spiel mit wesentlich weniger Items bestreiten. Das ist möglich, aber verdammt schwer.

Die Karte ist wie immer übersichtlich und hilfreich.

Die Welt von **Metroid: Other M** ist groß, sehr groß sogar und nach wie vor gespickt mit Items, die für ein Vorankommen im Spiel nicht unbedingt notwendig sind, die einem das Leben aber enorm erleichtern. Lebenscontainer, Raketen-Upgrades etc. werden auf der Karte als kleine, blinkende Punkte dargestellt. Jedoch liegen diese Helferlein niemals offen in der Gegend herum; es erfordert einiges an Hirnschmalz, die verborgenen Wege und Verstecke zu finden, die einen zum gesuchten Objekt der Begierde führen. Oft steht ihr direkt neben einem Item und habt dennoch keine Ahnung, wie ihr daran gelangen sollt. Aber keine Sorge, ungeduldige Spielernaturen, die ohne große Gedankenverknotungen vorankommen wollen, haben auch nach Abschluss des Abenteuers die Möglichkeit, die gesamte Karte weiterhin zu erforschen und eventuell liegen gelassene Gegenstände einzusacken. So wird für alle Spielertypen, sowohl für jene mit einem Action-Faible als auch ruhige Erkunder, etwas geboten.

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

*„**Other M** überzeugt sogar Skeptiker der Reihe!“*

Mein Vorurteil › Für mich sind nur die **Metroid**-Spiele auf dem NES und dem SNES wirklich gut! **Metroid: Other M** wird daran sicher nichts ändern.

Mit **Metroid** verbinde ich vor allem Erinnerungen an den allerersten Teil für das NES. Dieser ist richtig schwer und lässt mich auch heute noch oft fluchen, wenn ich den Titel aus Nostalgie mal wieder einlege – trotzdem spiele ich ihn gerade deswegen richtig gern. Mit dem Sprung in die dritte Dimension verlor die **Metroid**-Reihe für mich allerdings total an Reiz und ich muss gestehen, die **Metroid Prime**-Trilogie niemals auch nur eines Blickes gewürdigt zu haben. Doch nachdem ich nach einigem Zögern **Metroid: Other M** gespielt habe, bin ich vollauf begeistert: Grafik, Atmosphäre sowie Gameplay des Titels sind erste Sahne! Ich glaube, ich muss meine Wissenslücken in Bezug auf den Rest der Reihe doch noch schließen …

LICHT UND SCHATTEN

Die Texturen dieses explodierenden Gebäudes lassen zu wünschen übrig …

… die meiste Zeit sieht das Spiel jedoch einfach atemberaubend gut aus.

Super Mario Galaxy 2 muss sich festhalten, denn was **Metroid: Other M** an Effekten und technischen Kinkerlitzchen bereithält, nagt gewaltig an der Krone der aktuellen Wii-Grafikreferenz. Während wir in unserer Test-Session durch frostige Schneegebiete, feurige Lavahöhlen und verregnete Sumpflandschaften rannten, lief uns mehr als einmal ein wohliger Schauer über den Rücken. Lediglich ein paar unschöne Texturen (siehe Screenshots oben) stören das ansonsten tadellose Gesamtbild. Doch bei aller grafischen Brillanz ist es vor allem der Sound, der im Gedächtnis haften bleibt: Die Mischung aus altbekannten und neuen Melodien ist extrem stimmig und untermalt jede Spielsituation perfekt. Die professionelle, englische Sprachausgabe der Figuren ist für ein Nintendo-Spiel ein echtes Novum. Oh, und haben wir schon die genial gerenderten Zwischensequenzen erwähnt? Nein? Dann wäre das hiermit auch getan … und jetzt genug der überschwänglichen Lobhudelei.

DIE MEINUNG • MAIK KOCH

*„Flinke Action in grandioser **Metroid**-Atmosphäre“*

Mein Vorurteil › **Metroid: Other M** bietet durch die ausufernden Zwischensequenzen bestimmt zu viel Geschichte. Wäre weniger mehr gewesen?

Endlich durfte ich **Metroid: Other M** selbst spielen und bin als langjähriger Verehrer von Samus Aran vollends überzeugt. Bereits nach kurzer Spielzeit fesselte das Plattformspiel, das gute, alte **Metroid**-Retro-Traditionen mit moderner, schneller Baller-Action verbindet. Zur Story verrate ich euch nichts, die sollt ihr schön selbst entdecken. Und glaubt mir, es lohnt sich, denn sie ist wirklich sehr spannend ausgefallen! Neben klassischen **Metroid**-Elementen wie dem Morphball oder den serientypisch riesigen Endgegnern entdeckt ihr auch jede Menge Neuerungen. Bravo, Team Ninja! Ich muss das Spiel unbedingt haben!

Auch wenn ihr mal nichts zu tun habt, wird euch nicht langweilig. Während der Adventure-Abschnitte und Liftfahrten wird die Story durch Dialoge vorangetrieben.

DIE PRIME-TRILOGIE

Metroid Prime brachte die lange Zeit totgeglaubte Serie wieder zu Ruhm.

Dark Samus machte den Spielern ab **Metroid Prime 2** das Leben schwer.

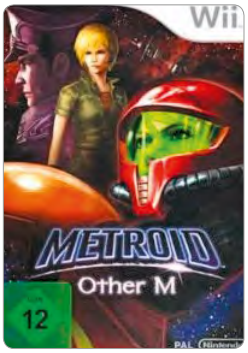
Die Titel der **Prime**-Trilogie, der 3D-Wiedergeburt von Samus Aran, gehören plattformübergreifend zu den besten Spielen der letzten paar Jahre. Entwickelt wurden sie von den texanischen Retro Studios, die aktuell an **Donkey Kong Country Returns** für die Wii arbeiten. In **Metroid Prime** musste sich Samus mit Weltraumpiraten und der sich ausbreitenden, radioaktiven Substanz Phazon auseinandersetzen. **Metroid Prime 2: Echoes** setzte nach Ende des ersten Teils an und führte Dark Samus, eine aus Phazon generierte Kreatur in Gestalt der Kopfgeldjägerin, als neue Erzfeindin ein. **In Metroid Prime 3: Corruption** fand der Kampf gegen sie auf dem Ursprungsplaneten des Phazon seinen Höhepunkt. Gerade die ersten beiden Teile boten keine herkömmliche Erzählstruktur, sondern vermittelten die Story durch über die Welt verteilte Terminals. **Other M** geht einen ganz anderen Weg und reduziert das Scannen der Umwelt auf ein Minimum.

GEGNERTYPEN BIS ZUM ABWINKEN

Die Gegnervielfalt in **Metroid**-Spielen war schon immer enorm groß. Bereits im ersten Teil für den NES liefen euch je nach Levelabschnitt unterschiedliche und einzigartige Viecher über den Weg, denen ihr mit eurem Power Beam die Hölle heiß machen musstet. **Other M** bildet hier natürlich keine Ausnahme. Während ihr das Abenteuer bestreitet, begegnet ihr einer Vielzahl an großen und kleinen, schrägen und eher unscheinbaren, hartnäckigen und scheinbar harmlosen Widersachern, die euch das Leben schwer machen wollen. Viele davon dürften euch bereits aus anderen Spielen bekannt sein, die Entwickler setzen klar auf den Wiedererkennungseffekt. Aber natürlich dürft ihr auch gegen eine Heerschar neuer Kreaturen zu Felde ziehen. Auch die Endbosse sind durch die Bank äußerst gelungen, so tretet ihr etwa gegen ein riesiges Lava-Monster, ein flinkes Chamäleon-Wesen, das sich unsichtbar machen kann, oder – in bester **Zelda**-Manier – gegen ein schleimiges Wurm-Duo an. Schön auch, dass das Abenteuer ganz eindeutig an Vielspieler gerichtet ist: Bis ihr die richtige Taktik gegen manche Feinde gefunden habt, zieht oftmals einige Zeit ins Land und leicht zu bezwingen sind sie trotzdem noch lange nicht. Langweilig wird euch bei dieser Menge an bösen Gestalten, die euch an den Kragen wollen, ganz bestimmt nicht!

Macht euch auf unzählige und variante Gegnertypen gefasst, die allesamt nur eines im Sinn haben: euer Abenteuer so kurz wie möglich zu gestalten.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Wii-Fernbedienung	
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	-
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- Mitreißende, durchdachte Story
- Sinnvolle, neue Features
- Typisches **Metroid**-Flair
- Viel zu entdecken
- Große Gegnervielfalt
- Fantastischer Sound

CONTRA

- Teils unschöne Texturen
- Leichte Steuerungstücken

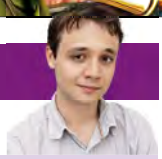
GRAFIK 9

SOUND 10

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	--

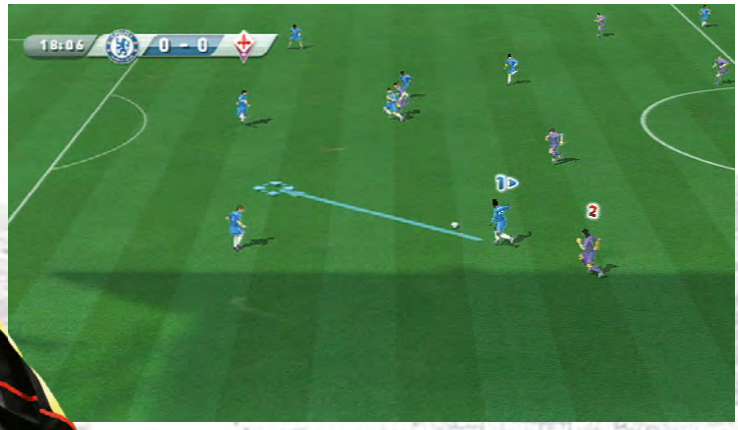
DIE MEINUNG • LUKAS SCHMID



„Eine würdige Fortsetzung einer tollen Serie!“

Mein Vorurteil › **Other M** wird ohne Frage grandios. Hoffentlich macht die Steuerung per Wii-FB dem Spielspaß keinen Strich durch die Rechnung.

So toll das Spiel auch ist, eine alternative Steuerung per Nunchuk wäre der Präzision bei Sprüngen und Kämpfen zugutegekommen. Damit jedoch wäre der größte Schwachpunkt an **Other M** genannt. Denn ansonsten macht es alles richtig – sei es die Technik, das abwechslungsreiche Gameplay oder die Atmosphäre, die auf der Wii ihresgleichen sucht. Für mich das vielleicht beste **Metroid**-Abenteuer aller Zeiten!



Durchdacht und praktisch: Hier seht ihr die Steuerungsvariante mit dem Zeiger der Wii-Fernbedienung. So bestimmt ihr, wohin der Pass führt.

Wii | SOLO HIT N-ZONE | MULTI HIT N-ZONE | ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Sports | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 30. September 2010

FIFA 11

SCREEN-INFO

Um euch diesen Test zu ermöglichen, mussten wir unsere selbst erstellten Screenshots von Electronic Arts freigeben lassen. Aber alle eigenen Bilder, die ihr hier seht, zeigen das Spiel originalgetreu in 480p-Auflösung und im Breitbildformat. Lediglich zur Bebilderung des Extrakastens auf Seite 55 griffen wir auf Screenshots unserer Schwestermagazine **play³** und **PC Games** zurück.

Text | Christoph Kraus, Lukas Schmid

Die Weltmeisterschaft war gestern, jetzt beginnt der harte Kicker-Alltag. Seid ihr für Bundesliga und Manager-Posten gewappnet?

FAQs ?!

Welche Eigenheiten hat die Wii-Fassung?
Auf der Wii dreht sich natürlich nebem dem Ball alles um die Steuerung. Zwar könnt ihr auch per Classic-Controller auf dem Feld euer Können beweisen, ausgerichtet ist die Steuerung aber ganz eindeutig für Wii-FB und Nunchuk. Es gibt weiterhin exklusive Spielmodi, die nur in der Wii-Fassung des Spiels enthalten sind, unter anderem der Hallenmodus und die Steuerung mit dem Wii-Zeiger.

Was ist neu gegenüber der Vorjahresversion?
Neben den klassischen 11-gegen-11-Matches gibt es nun auch einen Street-Soccer-Modus. Hier tretet ihr in Fünfer-Teams, die ebenfalls aus Starfußballern aus aller Welt bestehen, gegeneinander an. Ansonsten halten sich die Veränderungen in Grenzen, die Steuerung wurde durch ein paar neue, sinnvolle Features ergänzt. Geschossen wird jetzt beispielsweise nicht mehr durch Schütteln.

Welche Fußball-Lizenzen gibt es diesmal?
Kurz gesagt: Alle, oder zumindest so gut wie alle. Kein anderes Fußballspiel erschlägt euch dermaßen mit offiziellen Spielern, Vereinsnamen, Ligen und mehr. Um es in Zahlen auszudrücken: Euch erwarten über 30 Ligavarianten, 500 verschiedene Mannschaften und mehr als 15.000 – in Worten fünfzehntausend – Fußballer. Freut euch also, mit eurer Lieblingsmannschaft antreten zu dürfen.

Wie gut sind die Spielermodelle optisch gelungen?
Das ist einer der wenigen, echten Schwachpunkte des Spiels: Die Grafik ist generell nicht allzu gut gelungen und dementsprechend fallen auch die Modelle der Fußballer eher mager aus. Weltklassespieler wie Messi oder Ronaldo sind zwar eindeutig zu identifizieren, je niedriger allerdings die Relevanz des Fußballers, desto geringer auch seine Polygonzahl. Hier herrscht Nachholbedarf.

Welche Turniervarianten stehen online zur Auswahl?
Im Vergleich zu den Varianten des Spiels für PlayStation 3 und Xbox 360 bekommen Nintendo-Anhänger hier leider nicht soviel Inhalt für ihr Geld geboten: Online könnt ihr „nur" in 2-gegen-2-Spielen zusammen mit einem Freund gegen andere Spieler antreten. Zum Vergleich: Auf den HD-Konsolen ist in diesem Jahr erstmals das Online-Match 11 Mann gegen 11 Mann möglich.

DIE FIFA-FORMEL: DAS ZEICHNET DEN Wii-KICK AUS

Extrawurst für Wii-Kicker – aber ohne Miis!
Weil Fußball keine staubtrockene Angelegenheit ist, sondern schlichtweg Spaß machen soll, ist auch **FIFA 11** launig inszeniert. Nach einem Tor ruft ihr – je nachdem, welche Richtung auf dem Steuerkreuz gedrückt wird – vier unterschiedliche Jubelposen eures Kickers hervor. Die Menüs sind farbenfroh und übersichtlich gestaltet. Man merkt den Entwicklern überall an, dass sie nicht versuchten, die HD-Versionen auf Biegen und Brechen auf die Wii zu übertragen, sondern Eigenständigkeit bewahren wollten. Übrigens: Electronic Arts leistet sich keine Experimente mehr – im Klartext: Es gibt keine dümmlichen Mii-Minispiele mehr. Wir meinen: Gut so, denn Zocker pfeifen drauf!

Mit dem Fußball auf Du und Du
Was **FIFA** schon immer ausgezeichnet hat, ist die wunderbare Atmospähre. Wenn man mit dem Controller vor dem Fernseher sitzt, gewinnt man tatsächlich den Eindruck, einer Fußballübertragung beizuwohnen. Gerade diese authentische Stadionstimmung begeistert uns auch bei **FIFA 11**. Allerdings hat EA Sports den Realismusgrad im Vergleich zu den „großen" Versionen heruntergeschraubt (siehe auch Seite 54). Wenn man es so will ist die Wii-Version des Spiels also die unrealistischste aller **FIFA**-Ableger. Die HD-Versionen bieten andere Modi und sind in puncto Animationen, Spielermodelle und Manöver der Wii-Fassung überlegen.

Alles original!
Die **FIFA**-Serie ist immer noch ungeschlagen, was den Umfang an Lizenzen betrifft. Kein anderes Fuballspiel bietet derart viele Stadien wie der neueste Spross der Reihe. Auch die Darstellung der Kicker ist – bis auf deren Aussehen, was wir auf Seite 55 beleuchten – originalgetreu gelungen. Dass die Entwickler nicht die Zeit hatten, alle 15.000 Spieler adäquat auf den Bildschirm zu übertragen, versteht sich von selbst. Aber die wichtigsten Kicker sehen wirklich so aus, wie man sie vom Rasen kennt. Zumal man sich im umfangreichen Editor einen Kicker maßschneidern kann. Mit dem darf man dann die Karriereleiter erklimmen – vom Hobbybolzer zum Millionär!

STEUERUNG FÜR JEDEN GESCHMACK

FIFA 11 bietet sage und schreibe vier Steuerungsvarianten. Wir nehmen sie alle unter die Lupe und bewerten ihre Tauglichkeit.

Classic-Controller: DIE BEWÄHRTE STEUERUNG
Wer es traditionell bevorzugt, entscheidet sich für die Steuerung per Classic-Controller. So bekommt ihr ein Spielgefühl geboten, das an Zeiten erinnert, als es noch keine Schüttelsensoren bei Spiele-Controllern gab. Da Nintendo seinem Retro-Pad recht viele Knöpfe und Schultertasten spendiert hat, entpuppt sich die Handhabung als gut. Wer aber schon einmal einen FIFA-Ableger auf PlayStation 3 oder Xbox 360 gezockt hat, der wird sich mit dem Classic-Controller äußerst schwer tun. Denn im Gegensatz zu den Sony- und Microsoft-Eingabegeräten hat das Nintendo-Modell zwei Tasten weniger. Die Folge: Die eine oder andere Taste ist doppelt belegt! Auf eine Unterstützung des in die Jahre gekommenen Gamecube-Controllers wurde übrigens verzichtet.

WERTUNG: ●●●○○

Wii-FB im Experten-Modus: DIE ELEGANTE STEUERUNG
Diese Steuerungsvariante bietet Konami bei der Pro Evolution Soccer-Serie schon lange an. EA hat die clevere Idee, die Fernbedienung als Zeiger zu verwenden, erst später übernommen, aber sie funktioniert nach einem ähnlichen Muster: Ihr richtet die Wii-FB, sobald ihr im Ballbesitz seid, auf den Fernseher und bestimmt somit, wohin ihr das runde Leder passt oder kickt. Das mag sich jetzt verwirrend anhören, geht in der Praxis aber sehr gut vonstatten. Selbst wenn vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten, bleibt das Geschehen stets übersichtlich, weil immer nur ein Zeiger auf dem Bildschirm erscheint.

WERTUNG: ●●●●○

Wii-FB im einfachen Modus: DIE EINSTEIGER-STEUERUNG
Achtung, Langeweile: Wer sich für die Steuerungsvariante „All-Play" entscheidet, sieht die meiste Zeit dem Computer beim Laufen zu. Denn hier bewegt sich euer Kicker immer automatisch in Richtung des Balls – oder besser gesagt in die Richtung, die der Computer für sinnvoll erachtet. Ihr könnt lediglich ins Geschehen eingreifen, indem ihr grätscht, passt oder zum Torschuss ansetzt. Das ist weder sonderlich spannend noch für das Zocker-Gemüt befriedigend, da man zu wenige Entscheidungen selbst treffen muss. Aber wir tippen einfach mal drauf, dass Electronic Arts bestimmt nicht uns Core-Gamer im Visier hatte, als die Steuerungsart beschlossen wurde.

WERTUNG: ●●○○○

Wii-Fernbedienung + Nunchuk: DIE BESTE STEUERUNG
Hierbei handelt es sich um die mit Abstand beste Kontrollvariante. Das Zusammenspiel von Wii-Fernbedienung und Nunchuk funktioniert in der Praxis hervorragend. Manöver wie Grätschen werden dabei durchs Schütteln ausgelöst, weshalb der Mangel an Knöpfen gegenüber dem PS3- und Xbox-360-Controller wieder ausgeglichen wird. Zudem hat EA Sports darauf verzichtet, mehr Angriffe als nötig über die Sensoren zu erkennen – eine gute Entscheidung, wie wir finden! Im Gegensatz zum Vorgänger wird übrigens mit dem B-Knopf geschossen, nicht mehr durch Schütteln.

WERTUNG: ●●●●●

MODI AM LAUFENDEN BAND

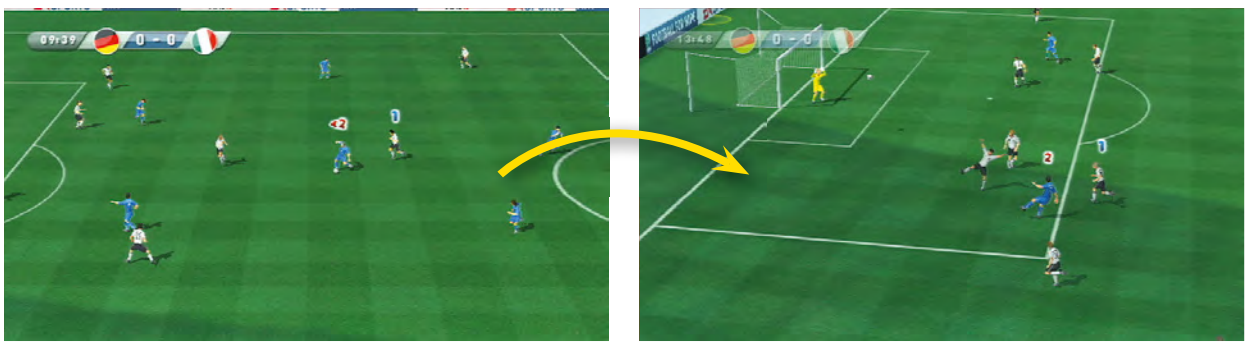
Was braucht ein gutes Sportspiel, um überzeugen zu können? Eine funktionierende Steuerung, gelungenes Gameplay – und natürlich einen passenden Umfang, und der ist bei **FIFA 11** alleine durch die große Vielfalt an Spielmodi schon gegeben. Wer einfach mal eine Runde zwischendurch bolzen will, ist mit „Hit the Pitch", dem schnellen Spiel, am besten bedient. Die Elf-gegen-Elf-Variante ist für bis zu vier Spieler ausgelegt, ihr könnt mit jedem beliebigen Team antreten. „Hit the Streets" ist in diesem Jahr neu und entführt euch auf Hinterhöfe und in Sporthallen, wo ihr in Fünferteams euer Können beweist. „Tournament" ist selbsterklärend, hier erwartet euch ein Turnier eurer Wahl, und der Online-Multiplayer ermöglicht euch Zweierduelle gegen Freizeitfußballer aus aller Welt. Die beiden Modi, welche die meiste Zeit in Anspruch nehmen, sind aber ohne Frage „Streets to Stadium" und „Battle for Glory": Ersterer bezeichnet den Karrieremodus, in dem ihr mittels eines selbsterstellten Ballkünstlers den harten Weg an die Spitze des Weltfußballs miterlebt. Zweiterer versetzt euch in die Rolle eines Managers: Ihr müsst die Finanzen eurer Mannschaft im Auge behalten, Trainings und Spiele organisieren und vieles mehr. Ebenfalls in **FIFA 11** dabei: Ein umfangreiches Tutorial, das keine Wünsche offen lässt, und freischaltbare Trophäen, die ihr für gute Leistungen in den verschiedenen Modi erhaltet. Das sorgt für Langzeit-Motivation.

Beim Hallenfußball vermissen wir lange Spielzüge, was dem Mini-Feld geschuldet ist.

Das Spiel auf dem Rasen ist nach wie vor das Herzstück der **FIFA**-Serie.

GERINGER SIMULATIONS-ANSPRUCH

So unterhaltsam und umfangreich **FIFA 11** auch ist, eines kann es nicht von sich behaupten: Eine zu 100 % realistische Fußball-Erfahrung zu liefern, zumindest nicht auf der Wii. Im Gegensatz zu den Versionen für die PlayStation 3 und die Xbox 360 wurde etwa die Steuerung etwas entschlackt: Die Anzahl an Pässen, Schüssen und Ballkünsten, die euch zur Verfügung stehen, ist zwar noch immer beachtlich, das richtige taktische Vorgehen verliert dabei jedoch ein wenig an Relevanz. Vor allem bei der Controllervariante nur mittels Wii-FB müsst ihr praktisch gar nichts selbst erledigen. Macht euch also auf ein eher Arcade-lastiges Spielgefühl gefasst! Auch die Grafik trägt zu diesem Eindruck ihren Teil bei, denn sie ist sehr comichaft und vor allem im „Hit the Streets"-Spielmodus, in dem ihr abseits des Stadions Straßenfußball gegeneinander spielt, müsst ihr euch auf ziemlich unrealistische Animationen gefasst machen. Zumindest im Manager-Modus müsst ihr jedoch nicht befürchten, unterfordert zu werden, denn der ist genau so umfang- und variantenreich, wie Hobbystategen es sich erwünschen. Wir verstehen zwar, dass Electronic Arts auf der Wii einen etwas anderen Weg gehen und **FIFA** für jedermann spielbar machen will, Langzeitfans könnte das aber enttäuschen.



6:3 war gestern, denn Tore fallen nicht mehr am laufenden Band. Trotzdem sind die HD-Versionen des Spiels der Wii-Fassung in puncto Realismus überlegen.

CHRONISCHE TEXTURSCHWÄCHE

Vor zwei Jahren sah **FIFA** auf der Wii noch halbwegs gut aus. Im letztjährigen Ableger waren bereits Abnutzungserscheinungen zu bemerken, dennoch kam das Spiel technisch noch ganz passabel daher. In diesem Jahr ist es jedoch nicht mehr zu leugnen: Die Grafik in sämtlichen Ablegern der Serie hat sich seit dem ersten Teil für die Wii so gut wie gar nicht verändert. Die Texturen sind schwach, die Menschenmengen in den Stadien sind flach wie Papier gestaltet und abgesehen von den Starfußballern sind die Spieler kaum zu erkennen. Die Ausrede, dass die Grafik nicht so detailliert sein muss, da sie ja schließlich bewusst cartoonartig ausfällt, wollen wir diesmal auch nicht mehr gelten lassen: Was schlecht aussieht, wird durch einen halbherzigen Comic-Look nicht hübscher. **FIFA 12** sollte in dieser Hinsicht also ordentlich zulegen, denn die aktuelle Grafik ist bestenfalls mittleres Gamecube-Niveau. Unser Bildvergleich verdeutlicht die gravierenden grafischen Defizite der Wii-Version. Wir griffen dabei auf hoch aufgelöste Screenshots von **FIFA 10** zurück.

*„In diesem Jahr ist der grafische Stillstand der **FIFA**-Serie nicht mehr zu leugnen.“*

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	2-gegen-2-Turniere

DIE MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Spielerisch grandios, technisch nicht am Puls der Zeit“

Mein Vorurteil › Achtzehn **FIFA**-Spiele seit 1994, die WM-Editionen noch nicht einmal mitgerechnet – inzwischen ist aus der Serie bestimmt die Luft raus.

Ich bin kein großer Fußballer – nicht mangels Interesse, sondern wegen fehlenden Talents. Auf den Konsolen gönne ich mir ab und an jedoch sehr gerne eine Runde, und in keinem **FIFA**-Ableger hat das bisher so viel Spaß gemacht wie in diesem Spiel. Die sinnvollen Neuerungen ergänzen das Gameplay gut und die Steuerung ist wie immer über jeden Zweifel erhaben. Bei der Grafik dürften die Entwickler jedoch gerne etwas zulegen, denn die hätte der GameCube mindestens ebenso gut darstellen können, da bin ich mir sicher.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„So muss Fußball auf der Wii aussehen!“

Mein Vorurteil › **FIFA 11** ist nur Teil 10 mit einer anderen Verpackung. Was will Electronic Arts nach all den Jahren denn noch großartig verbessern?

Ich stimme Lukas uneingeschränkt zu: Die Grafik von **FIFA 11** ist wirklich veraltet und die Texturen ziemlich verwaschen. Macht aber nix, denn aus der Totalen sieht man die schwach texturierten Spielerköpfe eh nicht. Vor allem die spaßige Hallenfußball-Variante und der umfangreiche Karrieremodus haben es mir angetan, außerdem würde ich inzwischen als Fußball-Manager eine gute Figur machen. Und jetzt lasst mich die Karriere von Rudi Draxlhuber fortsetzen – so habe ich meinen Nachwuchs-Kicker im Editor genannt. Der wird mal ein Star!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gewohnt gutes Gameplay
- ⊕ Wii-exklusiver Hallenfußball
- ⊕ Verbesserte Steuerung
- ⊕ Gute Stadion-Atmosphäre

CONTRA

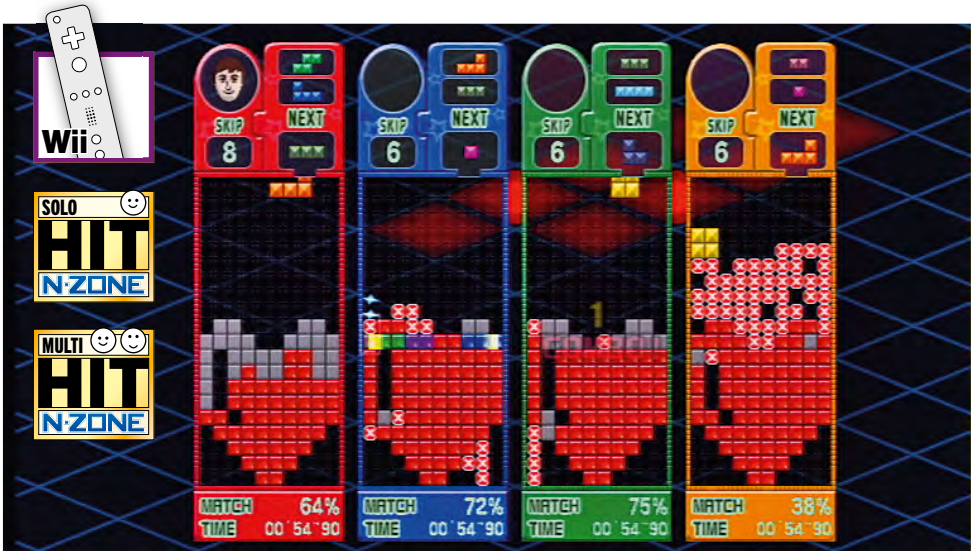
- ⊖ Kaum Grafik-Verbesserungen
- ⊖ Geringer Simulations-Anspruch

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	87



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Tetris Online Inc. | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 3. September 2010

TETRIS PARTY DELUXE

Text | Christina Kalka

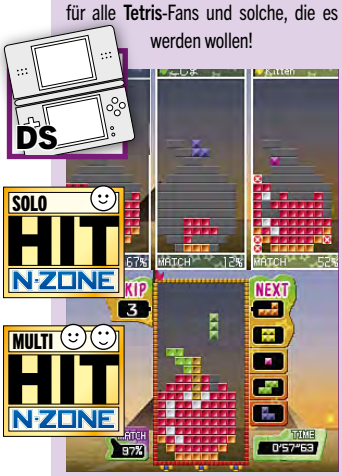
Bunte Klötze, eingängige Melodien – das ist Tetris in Reinkultur!

Stein auf Stein, die Reihe wird bald fertig sein – seit nunmehr über 20 Jahren bannt das Kult-Puzzlespiel **Tetris** Generationen von Spielern vor die Bildschirme der unterschiedlichsten Spieleplattformen. Der gleichzeitig für Wii und DS erscheinende, neue Ableger der erfolgreichen Reihe verspricht nun vor allem eines: jede Menge Mehrspielerspaß. **Tetris Party Deluxe** kommt mit über 20 verschiedenen, allesamt sehr unterhaltsamen Spielmodi daher, an denen ihr euch wahlweise allein, zu viert vor der heimischen Wii oder gar zu sechst über das Internet versuchen dürft. Die meisten Modi – die zum Beispiel das klassische **Tetris**, das Nachbauen von Schattenbildern oder ein Spiel, in dem ihr ein kleines Männchen durch geschicktes Treppenbauen zur Oberkante des Bildschirms bugsieren müsst, enthalten – sind dabei schon aus der vor einiger Zeit veröffentlichten WiiWare-Version des Spiels bekannt. Andere wurden speziell für das Wii-Spiel eingefügt. So beinhaltet der Titel jetzt auch einen Koop-Modus, einen Sprint-Modus, in dem ihr so schnell wie möglich 40 Reihen auflösen müsst, und den ganz besonders harten Master-Modus. Dort bekommt ihr ein bereits gefülltes Spielfeld vorgesetzt, auf dem regelmäßig neue Steine erscheinen, die ihr in Sekunden richtig platzieren müsst. Die Steuerung funktioniert gut, wahlweise spielt ihr mittels waagerecht gehaltener WiiMote, Classic Controller oder auch Balance Board und Wii Wheel. Im Online-Spiel steht sogar WiiSpeak zur Verfügung! ■

Knifflig: Im Parcours-Modus habt ihr nur durch geschicktes Steinedrehen Erfolg.

AUCH AUF DEM DS DELUXE?

Auch im Handheld-Format erweist sich der Puzzle-Klassiker im neuen Gewand als wirklicher Partyspaß, der seinem Namen alle Ehre macht. Bis zu acht (!) Spieler gleichzeitig dürfen mit einem einzigen Modul gegeneinander antreten. Leider dauert es sehr lang, bis die Download-Version bei euren Freunden geladen ist, aber dann sind die Wartezeiten erfreulich kurz. Insgesamt ist **Tetris Party Deluxe** wie eine Mini-Version des Wii-Spiels: Die meisten Modi sind enthalten, Optik und Sound praktisch identisch und es spielt sich auch genauso instinktiv – und süchtig machend. Auch wenn **Tetris Party Deluxe** in Sachen Puzzles das Rad nicht neu erfindet, handelt es sich um einen sehr lohnenswerten Titel für alle **Tetris**-Fans und solche, die es werden wollen!



EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	90

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Classic Controller, Balance Board, Wii Wheel
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	6
ONLINE-FUNKTIONEN	Gemeinsames Tetris-Zocken

MEINUNG CHRISTINA KALKA

„Klassisch genial – allein oder im Mehrspielermodus!“

Mein Vorurteil ▸ Tetris – das ist der Inbegriff des Suchtpotenzials.

Ich liebe **Tetris**. Von **Tetris Party Deluxe** habe ich mir deshalb nicht mehr und nicht weniger als den blanken Spaß am Steine-Puzzeln erwartet – und bin nicht enttäuscht worden. Besonders angetan hat es mir der Schatten-Modus. Auch die DS-Version gefällt mir gut. Unterwegs ist eine Runde gutes **Tetris** einfach klasse!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Über 20 witzige Spielmodi
- ⊕ Typischer Tetris-Sound
- ⊕ Miis als Avatare
- ⊕ Flottes Online-Gameplay …
- ⊕ … sogar gegen WiiWare-Spieler

CONTRA

- ⊖ Winziger Vier-Spieler-Bildschirm

GRAFIK 5

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	91

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Viel Action, aber wenig Abwechslung“

Mein Vorurteil ▸ Die gute Grafik lässt auf ein hübsches Spiel hoffen.

Bis zuletzt war ich ein wenig skeptisch, aber nachdem ich **Gormiti – Die Herrscher der Natur!** nun anspielen durfte, bin ich wirklich zufrieden mit dem Spiel. Klar, es ist ganz sicher kein Core-Game und für Nichtkenner der Serie auch nur sehr bedingt geeignet – aber auch gut gemachte Kinderspiele haben in meinen Augen ihre Daseinsberechtigung.

WERTUNGEN

PRO

- Koop-Modus zum Zuschalten
- Hübsche Umsetzung der TV-Serie
- Große Galerie
- Komplett deutsch vertont

CONTRA

- Story nur für Fans interessant
- Ziemlich gleichförmige Kämpfe

GRAFIK	8
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	78

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Climax | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 26. August 2010

GORMITI DIE HERRSCHER DER NATUR!

Text | Christina Kalka

Vom Spielzeug zum Cartoon und jetzt auch auf die Wii – die Gormiti-Welt verspricht Spaß für Jung-Zocker.

Erde, Wasser, Wald, Luft und Feuer – nein, wir sind nicht in einem Fantasy-Rollenspiel gelandet, sondern in der Heimat der sogenannten Gormiti. Hierzulande sind die italienischen Actionfiguren, die sich sammeln, tauschen und gegeneinander in den Kampf führen lassen, noch eher unbekannt. Nichtsdestotrotz gibt es bereits eine Trickfilmserie zu den Plastikhelden. Auf eben jener Serie baut auch das Wii-Spiel **Gormiti – Die Herrscher der Natur!** auf. In der Rolle von vier Schülern, die sich in der Paralleldimension der Gormiti in die „Herrscher der Natur“ verwandeln, verschlägt es euch durch ein Portal in eurer Speisekammer (!) auf die Insel Gorm. Dort angekommen, bekommt ihr in schick animierten Cut-Scenes – und vollständig deutsch vertont – die Lage erklärt: Die fiesen Lava-Gormiti, die Feinde der anderen Gormiti-Völker, suchen einen mysteriösen Gegenstand und stiften überall im Land Chaos. Natürlich müsst ihr sie sofort aufhalten! In typischer Action-Adventure-Manier lauft und springt ihr durch abwechslungsreiche Levels, verhaut Lava-Gormiti und sammelt ganz nebenbei jede Menge magischen Kleinkram. Der Schwierigkeitsgrad von **Gormiti** hält sich in Grenzen, ist aber auch nicht extrem unterfordernd für die junge Zielgruppe. Die Rätsel sind in Ordnung und Gegner schlagen euch auch mal k. o. – was mit einem fetten Punkteabzug bestraft wird.

✪ Fliegender Wechsel

Ihr steuert jeweils nur drei der Helden, da ein Mitglied der Viererbande immer das Portal bewachen muss. Direkte Kontrolle übernehmt ihr nur über einen Charakter, jedoch lässt sich dieser per Knopfdruck jederzeit ändern. Abhängig vom ausgewählten Gormiti stehen euch andere Fähigkeiten zur Verfügung: Erd-Herrscher Nick zerschlägt Felsen zu Staub, während Jessica, die Luft-Herrscherin, bestimmte Abschnitte fliegend überquert. Positiv anzumerken ist, dass auch eure Team-Kollegen nicht sinnlos herumstehen, sondern sich selbstständig ihren Weg suchen und beim Besiegen der Gegner ordentlich mithelfen. Leider kämpfen alle Helden gleich, sodass Auseinandersetzungen schnell zum gleichförmigen Auf-den-B-Knopf-Hauen werden. Wenigstens werfen die Figuren dabei ihre markanten Schlachtrufe ein! Insgesamt erwartet vor allem die Fans viel Spielspaß. ■

Schätze: Fleißige Sammler erwarten Highscores und Boni.

Schurken: Die Lava-Gormiti stellen sich euch in den Weg.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3; 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Viermal Spider-Man – viermal so viel Spaß?“

Mein Vorurteil ▸ Bestimmt steuert sich jede Spider-Man-Version gleich.

Das unterschiedliche Flair der vier verschiedenen Spidey-Versionen spiegelt sich im stimmungsvollen Leveldesign sowie im Gameplay wider: Jeder der Abschnitte zockt sich etwas anders. Daneben machen die große Langzeitmotivation sowie die Auftritte von einer Fülle bekannter Figuren das Spiel zu einem guten Action-Titel.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Vier Spider-Man-Versionen
- ⊕ Atmosphärisches Leveldesign
- ⊕ Viele Extras
- ⊕ Lange Levels …

CONTRA

- ⊖ … jedoch manchmal ZU lang
- ⊖ Teils schwammige Steuerung

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--

Genre: Action | **Entwickler:** Beenox | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 09. September 2010

SPIDER-MAN: DIMENSIONS

Text | Anne Schmiedl

Für Zocker mit Arachnophobie ein Graus: In diesem Spiel steuert ihr gleich vier Spinnen-Helden!

Im September erscheint neben **Batman: The Brave and the Bold** ein weiteres Wii-Spiel mit Comic-Bezug. In **Spider-Man: Dimensions** kontrolliert ihr nicht nur den berühmten Spinnen-Mann, sondern schlüpft in die Rolle von gleich vier verschiedenen Versionen von Spidey!

⊕ Spidey mal vier!

Das Spiel beginnt mit einem Kampf zwischen Spider-Man und dem Schurken Mysterio, einem ehemaligen Trick-Magier und Stuntman. Im Laufe der Auseinandersetzung zerbricht ein wertvolles Artefakt namens „Die Tafel von Ordnung und Chaos“. Das bringt die verschiedenen Dimensionen gehörig durcheinander und es bleibt an unserem Helden hängen, die Fragmente besagter Steinplatte wieder zusammenzusetzen. Leider sind die Bruchteile über verschiedene Realitäten verteilt und so bemühen sich gleich vier Spidey-Versionen um die Rettung des Universums. Die unterschiedlichen Welten sind abwechslungsreich designt und passen atmosphärisch gut zu den vier Helden. Die Realität von Spider-Man Noir – eine Variante des Spinnen-Manns aus dem Jahr 1933 – ist beispielsweise in dunklen Farbtönen gehalten. Auch das Gameplay der Abschnitte mit Noir passt sich an die von Schatten durchzogene Umgebung an: Er erledigt seine Gegner möglichst unbemerkt durch Stealth-Attacken. Der ultimative Spider-Man dagegen geht weniger subtil vor und verprügelt Feinde schon mal mit roher Gewalt. Neben den Unterschieden zwischen den Protagonisten finden sich aber auch Gemeinsamkeiten: So besitzen alle vier Helden die Kraft, an Wänden entlangzuklettern oder sich an Spinnenfäden durch die Gegend zu schwingen.

⊕ Fülle an Inhalten

Im Verlauf des Spiels sammelt ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr die verschiedenen Spider-Man-Varianten noch stärker machen könnt, denn durch sie schaltet ihr Boni wie erhöhte Gesundheit oder spezielle Attacken frei. Hier offenbart sich allerdings ein Problem des Spiels, denn die Steuerung mit Wii-FB und Nunchuk ist zwar äußerst vielseitig – aber leider teils auch etwas schwammig und gerade zu Beginn ziemlich kompliziert. Abgesehen von den Upgrades bietet euch das Spiel eine Fülle an zusätzlichen Herausforderungen und Extra-Material, etwa eine Bonus-Galerie mit Steckbriefen der unterschiedlichen Figuren. Für Langzeitmotivation ist für Spidey-Fans außerdem durch die umfangreichen Levels gesorgt – die sich allerdings für unseren Geschmack manchmal etwas zu sehr in die Länge ziehen. ■

Hobgoblin gegen Spider-Man 2099: Spannend inszenierte Zwischensequenzen treiben die Geschichte des Spiels voran.

Nur keine Aufmerksamkeit erregen: Spider-Man Noir operiert mit Stealth-Attacken aus dem Schatten heraus.

Genre: Action | Entwickler: WayForward Technologies | Hersteller: Warner Bros. | Termin: 10. September 2010

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD

Text | Anne Schmiedl

Gothams dunkler Ritter lässt die Fäuste sprechen!

Batman: The Brave and the Bold orientiert sich an der gleichnamigen TV-Serie, die derzeit samstagmorgens auf kabel eins läuft. Aber besitzt das Spiel auch den ruppigen Charme der Fernsehsendung oder handelt es sich beim Videospiel um einen totalen Reinfall?

⊕ Flair wie in der TV-Serie

In insgesamt vier Episoden, die jeweils in mehrere Levels unterteilt sind, stellen sich Batman und Helfer wie Robin oder der Blue Beetle den unterschiedlichsten Halunken. Die Protagonisten müssen dabei gegen bekannte Größenwahnsinnige wie Gentleman Ghost oder die verschlagene Diebin Catwoman ins Feld ziehen. Das Design von Superhelden wie Superschurken entspricht dabei 1:1 dem der TV-Vorlage und auch die witzigen Dialoge und Zwischensequenzen, welche die Geschichte vorantreiben, spiegeln das Flair der Zeichentrickserie perfekt wider. Neben den beiden berühmten Hauptfiguren stehen außerdem sogenannte Ersatzhelden zur Unterstützung bereit. Sobald die passende Anzeige geladen ist, drückt ihr den 1-Knopf und aktiviert so eine kurze Spezialattacke des jeweiligen Verbündeten.

⊕ ⊖ Spaßig, aber monoton

Bei **Batman: The Brave and the Bold** handelt es sich um einen typischen 2D-Prügler, in dem ihr zahlreiche Feinde vermöbelt und zwischendurch den einen oder anderen Endgegner aufs Korn nehmt. Batman beherrscht eine Vielzahl von verschiedenen Angriffen, vom Fußfeger bis zur Luftcombo ist alles dabei. Da die Steuerung sehr intuitiv gestaltet ist, werdet ihr euch auch schnell zurechtfinden. Nach jeweils 50 Treffern erhaltet ihr den Power-Angriff, den ihr durch Controller-Schütteln aktiviert. Dieser sieht spektakulär aus und macht euren Gegnern ziemlich zu schaffen. Je mehr Attacken ihr landet, desto höher steigt außerdem eure Combo-Zahl. Das wiederum wirkt sich auf die Menge der Münzen aus, die ihr von besiegten Halunken erhaltet. Mit genügend Barem verbessert ihr eure Ausrüstung. Insgesamt macht das Spiel nichts wirklich falsch, wird aber aufgrund des eintönigen Gameplays nach einiger Zeit etwas öde – Abhilfe schafft allerdings der Koop-Modus, denn zu zweit macht es natürlich viel mehr Spaß, die zahlreichen Feinde zu verdreschen. ■

Besonders gelungen: die Spezialfähigkeit, Ersatzhelden herbeizurufen, die einem in brenzligen Situationen zur Seite stehen.

Catwoman spielt in Batmans Wii-Abenteuer natürlich auch eine Rolle und betört die Protagonisten mit ihren weiblichen Reizen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG ANNE SCHMIEDL

„Vier Fäuste für Gotham City!“

Mein Vorurteil ▸ Ein 2D-Prügler? Das hat Batman nicht verdient.

Gerechtigkeit macht Spaß – zumindest, wenn man auf der Wii fiesem Gesindel auf die Mütze haut. **Batman: The Brave and the Bold** ist besonders im Koop-Modus kurzweilig und bringt jede Menge Action-Keilerei für zwischendurch – für lange Wochenenden taugt es nicht, dazu wird das Gameplay zu schnell langweilig.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Flair wie in der Fernsehserie
- ⊕ Jede Menge Ersatzhelden
- ⊕ Intuitive Steuerung

CONTRA

- ⊖ Gameplay wird schnell öde
- ⊖ Levels teils etwas kurz
- ⊖ Teils peinliche Übersetzung

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Text | Anne Schmiedl

BEN 10 ALIEN FORCE: VILGAX ATTACKS

Vilgax und Froster – nicht alles, was cool klingt, ist es auch.

Genre: Action | **Entwickler:** Papaya Studios | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 03. September 2010

Die kabel-eins-Gucker unter euch werden bestimmt die Zeichentrickserie **Ben 10 Alien Force** kennen. In dieser kämpft ein jugendlicher 08/15-Held, der sich in zehn Aliens verwandeln kann, gegen andere, fiese Außerirdische. Nun entschied sich Namco Bandai dazu, uns eine Wii-Version der Geschichte anzutun. Während die TV-Serie wenigstens noch actionreich inszeniert ist, sind die Kämpfe im Spiel nicht besonders packend und gehen einem schnell auf die Nerven. Unterbrochen werden die öden Klopereien gegen die Schergen von Tintenfisch-Gesicht Vilgax durch kurze Rätseleinlagen. Hier kommen die Besonderheiten der verschiedenen Aliens zum Einsatz, in deren Rolle Protagonist Ben per Knopfdruck jederzeit schlüpft. Sie alle besitzen unterschiedliche Fähigkeiten: So klettert Spidermonkey etwa Röhren hinauf, während Froster durch die Luft gleitet. Diese Passagen machen erheblich mehr Spaß als die anspruchslosen Prügeleien. ■

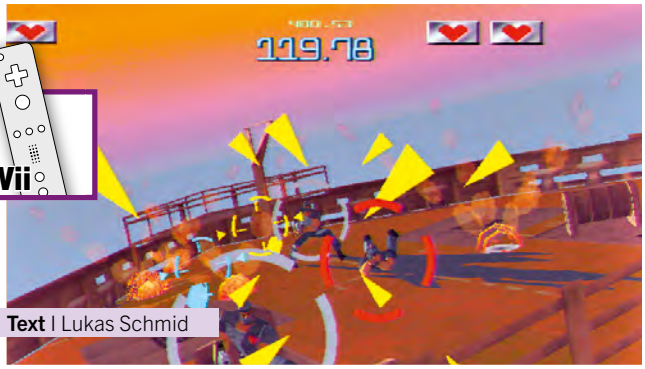
PRO

- Zehn Verwandlungsformen
- Rätselpassagen

CONTRA

- Schlechte Grafik
- Öde Kämpfe

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	--



Text | Lukas Schmid

ARCADE HITS PACK: GUNBLADE NY & L.A. MACHINEGUNS

Euch ist sogar Tetris zu komplex? Dann ist das euer Spiel!

Genre: Action | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 27. August 2010

Wo sind bloß die guten, alten Zeiten hin, als Arnold Schwarzenegger im Kino noch mit brachialer Waffengewalt böse Aliens zerstückelte, das Happy Meal noch Juniortüte hieß und man als Spieler noch keinen Doktor in Physik brauchte, um alle Features eines Spieles zu verstehen? Zumindest was Letzteres betrifft, gibt es jetzt Abhilfe, denn Sega veröffentlicht die zwei Arcade-Lightgun-Klassiker **Gunblade NY** und **L.A. Machineguns** auf einer Disk. Das Gameplay ist in beiden Spielen dasselbe: ballern, ballern und noch mal ballern. Vergesst alles, was ihr jemals über Taktik oder ausgefeilte Gameplay-Mechaniken gehört habt, denn hier ist Gehirn-Abschalten Pflicht. Die Grafik könnte man nett ausgedrückt als simpel bezeichnen, in Wahrheit ist das Spiel aber einfach grottenhässlich. Nicht einmal die rosafarbene Brille der Nostalgie reicht aus, um den miserablen Texturen etwas abgewinnen zu können. Für ein verregnetes Wochenende ist das Spiel aber ideal. ■

PRO

- Flottes Arcade-Gameplay
- Ideal für zwischendurch

CONTRA

- Technisch komplett veraltet
- Genrebedingt sehr kurz

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	75

Für nur 1,50 EURO jetzt im Handel

NEU: Jetzt bequem online bestellen unter

shop.gamesaktuell.de

DS

SOLO HIT N-ZONE

Genre: Adventure | Entwickler: Cing | Hersteller: Nintendo | Termin: 17. September 2010

LAST WINDOW: DAS GEHEIMNIS VON CAPE WEST

Text | Anne Schmiedl

Der Letzte macht das Fenster zu: Entwicklerstudio Cing ist pleite, verwöhnt uns aber mit einem großartigen Abschiedsgeschenk!

FAQs ?!

Hängt die Geschichte des Spiels mit der vom Vorgänger Hotel Dusk zusammen?
Ja, denn ihr steuert wie schon im Vorgänger den ehemaligen Polizisten Kyle Hyde. Allerdings ist der Handlungsort ein anderer, ihr befindet euch nicht mehr im Hotel Dusk.

Muss man den Vorgänger gespielt haben, um sich zurechtzufinden?
Das Spiel erklärt die Geschehnisse so gut, dass sich auch Einsteiger schnell auskennen werden. Einige Anspielungen verstehen allerdings nur Veteranen des ersten Teils.

Ist das Spiel auch für Linkshänder geeignet?
Ja, erfreulicherweise ist es das. Ihr wählt zu Beginn und später dann jederzeit im Menü aus, ob ihr per Rechts- oder Linkshänder-Steuerung zocken möchtet. Wir begrüßen diese Option sehr!

Wie viele Speicherplätze stehen im Spiel zur Verfügung?
Insgesamt gibt es drei Speicherstände. So könnt ihr jederzeit verschiedene Gesprächsoptionen ausprobieren und – falls es Game-over heißt – einen vorherigen Spielstand laden.

Für wen eignet sich das Spiel eigentlich? Wer sollte Last Window lieber nicht zocken?
Grundsätzlich richtet sich **Last Window** vor allem an ältere Spieler. Für jüngere Zocker ist der Titel nichts, da auch Themen wie Alkohol und Mord angesprochen werden.

Bereits 2007 entführte uns das Entwicklerstudio Cing in die ganz eigene Welt von **Hotel Dusk: Room 215**. Der Titel staubte in der N-ZONE 05/07 einen Einzelspieler-Hitstempel ab und befindet sich seitdem wacker in unseren Top 5 der besten Adventure-Games. Wie gut ist der Nachfolger **Last Window**?

✚ Dichte Atmosphäre

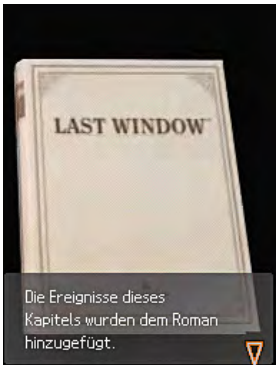
Die Geschichte von **Last Window** knüpft an die des Vorgängers an; man muss diesen aber nicht unbedingt gespielt haben, um sich im zweiten Teil der Serie zurechtzufinden. Protagonist des Titels ist wie schon in **Hotel Dusk** Kyle Hyde, ein abgehalfterter Ex-Polizist, der seinen Job an den Nagel gehängt hat und nun als Vertreter für die Firma Red Crown ganz besondere, geheime Aufträge ausführt. Obwohl sein Boss ihn zu Beginn des Abenteuers feuert, findet Kyle eine Notiz von einem unbekannten Klienten in seiner Wohnung vor. Der Inhalt: Finde den vor 25 Jahren im Hotel Cape West (so der Name des Apartment-Blocks, in dem Kyle wohnt) verschwundenen Scarlett Star! Und damit fängt das Abenteuer an: Ein mysteriöser Mann scheint Kyle hinterherzuschnüffeln, Hyde und die anderen Bewohner sollen ohne erfindlichen Grund ihre Wohnungen räumen und in dem

Tragische Ereignisse: Im Handlungsverlauf werden auch immer mehr Details über die Familie sowie die Hintergrundgeschichte der Hauptfigur Kyle Hyde bekannt.

Ein Antiheld, wie er im Buche steht: Kyle Hyde ist ein Ex-Polizist, der auch mal gern zur Flasche greift. Die Thematiken des Spiels sind explizit an ältere Zocker gerichtet.

WAS IST NEU IM VERGLEICH ZUM VORGÄNGER?

Last Window hält sich mit vielen Bezügen eng an den Vorgänger **Hotel Dusk**: Atmosphäre, Grafikstil sowie Musik ähneln einander stark. Doch die Entwickler haben sich auch einige Innovationen für Kyles neues Abenteuer einfallen lassen. So müsst ihr nun nicht mehr zu Tür oder Telefon laufen, falls es klingelt, sondern könnt direkt via Knopfdruck reagieren. Auch einige Erklärungen zur Bedienung erleichtern nun den Einstieg in das Spiel. Eine größere Veränderung gibt es in der neuen Gesprächsoption: Ihr könnt nun Fragen auch einfach ignorieren! Diese Möglichkeit solltet ihr jedoch ausgewogen verwenden, ansonsten heißt es eventuell schnell Game-over. Habt ihr schließlich ein Kapitel des Spiels abgeschlossen, wird es in einer Art virtuellem Roman namens Last Window verewigt. Ihr könnt also jederzeit die bisherigen Story-Ereignisse erneut lesen.



Virtueller Roman im virtuellen Roman: Sobald ihr ein Kapitel des Spiels beendet habt, wird es dem Buch Last Window hinzugefügt.

Einsteigerfreundlich: Erklärende Texte im Spiel machen es auch Neulingen leicht, sich schnell und ohne Mühe im Spiel zurechtzufinden.

ehemaligen Hotel soll vor langer Zeit sogar ein Mord begangen worden sein! Das Besondere am Spiel sind die Figuren und die Atmosphäre, die sich durch sie ergibt: Alle auftretenden Personen haben ihre jeweiligen Ecken und Kanten. Besonders Protagonist Kyle Hyde ist ein Antiheld, wie er im Buche steht: Gekleidet in einen zerknitterten Trenchcoat, ständig unfreundlich zu seinen Mitmenschen, mit einem extrem reißfesten Geduldsfaden ausgestattet und dem Alkohol ziemlich zugetan. Ihr seht schon: Das Spiel richtet sich eher an ein erwachsenes Publikum, für jüngere Zocker sind die Thematik und Präsentation von **Last Window** definitiv nicht geeignet.

⊕ Schwarz-Weiß-Malerei

Wer **Last Window** zockt, sollte sich auf einen für ein Videospiel sehr ungewöhnlichen, aber dennoch wunderschönen Grafikstil gefasst machen. Ihr haltet den DS wie ein Buch in der Hand und seht auf der rechten Seite eine Karte der Umgebung, in der ihr den Protagonisten, der mittels eines roten Pfeils angezeigt wird, umherbewegt. Auf dem linken Bildschirm betrachtet ihr das Geschehen direkt durch die Augen des Helden. Sobald ihr mit Objekten interagiert oder mit einer Figur sprecht, ändert sich diese Ansicht. Dann ist auf der linken Seite der Protagonist, auf dem rechten Screen der jeweilige Gesprächspartner oder Gegenstand abgebildet. Was das Ganze so besonders macht, sind die Zeichnungen: Alle Figuren sind in Schwarz-Weiß-Bildern dargestellt, die sich während der Unterhaltungen leicht bewegen. Das sieht nicht nur unglaublich gut aus, es unterstreicht auch das düstere Flair des Spiels perfekt. An einigen Stellen im Handlungsverlauf erzählen kurze Zwischensequenzen – allesamt ebenfalls gezeichnet – den Fortgang der Geschichte.

⊕⊖ Unendliche Geschichte

In typischer Adventure-Manier untersucht ihr in **Last Window** eure Umgebung nach Hinweisen, unterhaltet euch mit den verschiedenen Figuren und löst zwischendurch die unterschiedlichsten Rätsel. Im Gegensatz zu den Spielen der **Professor Layton**-Reihe sind die Aufgaben stimmig in die Geschichte eingebunden: So muss Kyle zum Beispiel einen Ring wiederfinden, um einen Nachbarschaftsstreit abzuwenden. Allerdings sind die Knobeleien viel sporadischer ins Spielgeschehen eingestreut, als es bei den Spielen rund um den englischen Zylinderhutträger der Fall ist. Dafür ist der Textanteil in **Last Window** um einiges höher geraten: Am besten kann man das Spiel als virtuellen Krimi-Roman mit langen Gesprächssequenzen und zeitweiligen Rätseleinlagen beschreiben. Leseratten dürfen sich also über eine lange Spielzeit freuen – wem eine hohe Rätseldichte wichtig ist, der wird dagegen mit den **Layton**-Ablegern deutlich mehr Spaß haben. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Steuerkreuz, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Ich zücke mein Taschentuch."

Mein Vorurteil › Last Window wird bestimmt nicht so gut wie sein Vorgänger. Eine so spannende Krimi-Geschichte lässt sich nicht so leicht wiederholen!

Es gibt Momente, in denen man glücklich, zugleich aber auch ein wenig traurig ist. Genauso ein emotionales Erlebnis hatte ich persönlich, als ich den Test zu **Last Window** schrieb: Glücklich, denn schon der Vorgänger hatte mir viel Spaß gemacht und so erwartete ich auch von diesem Titel ein spannendes Adventure-Abenteuer – und ich wurde nicht enttäuscht! Nun bin ich allerdings doch auch traurig, da das Entwicklerstudio Cing pleite ist und uns wahrscheinlich kein Nachfolger mehr mit Kyle Hyde auf Ermittlungstouren schicken wird.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Wunderschöner Grafikstil
- ⊕ Stimmungsvolle Musik
- ⊕ Spannende Geschichte
- ⊕ Lange Spielzeit

CONTRA

- ⊖ Rätselanteil etwas niedrig
- ⊖ Teils sehr textlastig

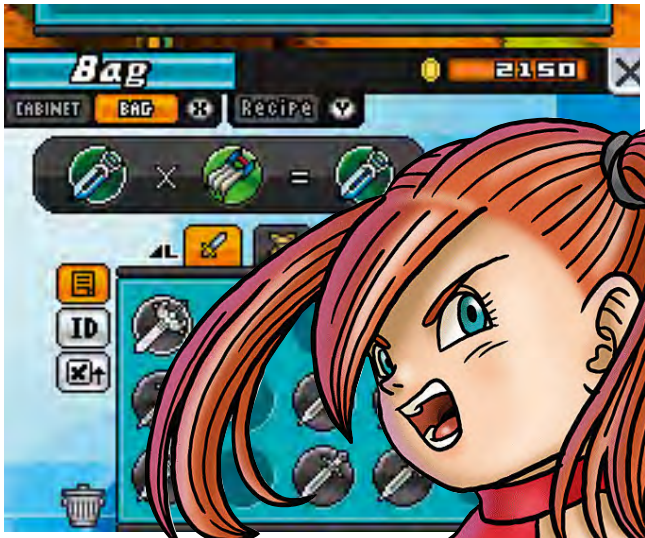
GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Gefährlich: Auch großen Gegnern heizt ihr mit der Schattenmagie kräftig ein – hoffentlich, bevor sie euch erwischen. Leider haben Zauber ziemlich lange Aufladezeiten.



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Tri-Crescendo | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 24. September 2010

BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW

Text | Christina Kalka

Von Drachen, Schatten und Gedächtnisverlust: In dieser Welt ist das Chaos ausgebrochen und nur ihr könnt ihre Bewohner retten.

FAQs

Schlüpft man wie im Xbox-Seriendebüt in die Rollen von Shu und Co.?
Indirekt. Euer steuerbarer Held wird dieses Mal von euch selbst erstellt und kommt als Neuankömmling in die **Blue Dragon**-Welt. Shu und seine Freunde begleiten euch als NPCs.

Was für ein Kampfsystem wurde dieses Mal verwendet?
Das neue **Blue Dragon** setzt auf ein Echtzeit-Kampfsystem. Ihr trefft in der Oberwelt auf Monster, die euch angreifen und gegen die ihr euch per Tastendruck oder Touchpen-Befehl zur Wehr setzt.

Welche Steuerungsart ist besser: Buttons oder Touchscreen?
Beide vorhandenen Steuerungsarten funktionieren gleich gut und sind sinnvoll umgesetzt. Wie ihr euren Helden steuert, ist somit Geschmackssache.

Welche Besonderheiten gibt es im Mehrspielermodus?
Im Mehrspielermodus trefft ihr euch mit bis zu zwei Freunden für bestimmte Mehrspieler-Dungeons und Bosse, die in Neo Jibral über Portale zu erreichen sind. Auch Gegenstände dürft ihr tauschen.

Wie reise ich zwischen den Orten hin und her?
Da die Welt aus Planetenbruchstücken, den sogenannten „Cubes", aufgebaut ist, reist ihr zwischen den verschiedenen Gebieten mit einer antiken Flugmaschine, einem „Mechat", hin und her.

Nanu, fragt sich jetzt vielleicht der eine oder andere von euch angesichts der Screenshots, kam dieses Spiel nicht schon vor Monaten auf den Markt? Tatsächlich weist **Blue Dragon: Awakened Shadow**, das erst Ende September in die deutschen Läden kommt, äußerlich verblüffende Ähnlichkeiten zum bereits Ende Juli erschienenen **Dragon Quest XI** auf – was aber einzig der Tatsache geschuldet ist, dass für das grafische Design beider Spiele kein Geringerer als der berühmte Mangaka Akira Toriyama, seines Zeichens Schöpfer der **Dragon Ball**-Serie, verantwortlich zeichnet. Sein unverkennbarer Stil zeigt sich deutlich in den hübschen und bunten Landschaften, Monstern und natürlich Spielfiguren von **Blue Dragon: Awakened Shadow**. Das RPG entführt euch in die Welt der magischen Schatten, die ihren Besitzern außergewöhnliche Fähigkeiten verleihen. Zwei Jahre nach dem Ende des ersten **Blue Dragons** angesiedelt, verschlägt es euch im neuesten Teil der Serie in die Stadt Neo Jibral, wo mittlerweile jeder imstande ist, seinen Schatten zu kontrollieren und die erstaunlichsten Dinge zu vollbringen – bis ihr auftaucht. Wider Erwarten schlüpft ihr dieses Mal nämlich nicht in die Rolle von Shu oder einem seiner Freunde aus den ersten Teilen der Serie, sondern werdet als völlig neuer, eigens von euch kreierter Charakter ins Geschehen geworfen. Eure Herkunft ist unbekannt, ihr wacht einfach eines Tages in einem unterirdischen Labor in der Nähe von Neo Jibral auf und begebt euch an die Oberfläche – um dort festzustellen, dass ein grelles Licht ganz plötzlich die Schatten aller Stadtbewohner geraubt hat. Als einzige Person, die noch über ihren Schatten verfügt, fällt ihr natürlich auf und so lernt ihr bald Shu, Kluke und all die anderen, aus den Vorgängern bekannten Helden kennen. Sie erklären sich bereit, euch bei der Suche nach eurer Identität – und vor allem nach den verloren gegangenen Schatten – zu helfen. Für eure Abenteuer bildet ihr Dreierteams mit den **Blue Dragon**-Charakteren, mit denen ihr euren Schatten und damit eure Fähigkeiten teilt, um sie für den Kampf zu rüsten. Teammitglieder dürfen dabei ständig ausgetauscht und in bestimmten Dungeons sogar durch die selbst erstellten Helden eurer Freunde ersetzt wer-

Exotisch: Mit dieser seltsamen Flugmaschine reist ihr von Gegend zu Gegend.

Freundlich: Die altbekannten **Blue Dragon**-Figuren schließen sich eurer Gruppe an.

den, wenn deren „Besitzer" mit euch ein Multiplayer-Spiel starten. Letzteres macht nicht nur Spaß, es bewahrt euch auch vor Ärger mit der KI eurer Mitstreiter – die handelt nämlich oft genug schlichtweg dumm.

⊕ Gutes Kampfsystem

Anders als in den beiden Vorgängerspielen setzte das Entwicklerteam von **Blue Dragon: Awakened Shadow** ganz klar auf Echtzeitkämpfe. Eure Gegner laufen gut sichtbar in den Dungeons herum. Kommt ihr ihnen zu nahe, so wechselt ihr ohne Unterbrechung des Spielflusses in den Kampfmodus und haut dem Gegner wahlweise mit einer Waffe oder Magie gleich an Ort und Stelle auf die Mütze. Zentraler Spielaspekt sind natürlich die Zauber-Schatten, die in der Spielwelt nicht nur ständiges Gesprächsthema, sondern auch eure wichtigste Waffe in der Schlacht darstellen. Insgesamt existieren sechs verschiedene Schattenkreaturen, unter anderem der charakteristische Drache, eine Fledermaus und ein Phönix. Vor dem Kampf legt ihr jedem eurer Team-Mitglieder einen Schatten an, der jeweils über individuelle Fähigkeiten und einen aktuellen Level verfügt. Anders als in den meisten Rollenspielen trainiert ihr nämlich nicht eure Charaktere, sondern die austauschbaren Schatten. Wegen des ständigen Wechsels eurer Teammitglieder erweist sich das als sehr sinnvoll und funktioniert klasse. Die benötigte Ausrüstung wird übrigens automatisch unter euren Mitstreitern aufgeteilt: Wer das Team verlässt, lädt seine Gegenstände in eurem Inventar ab. Wer neu dazukommt, legt einfach an, was da ist. Da allerdings die meisten Charaktere nur bestimmte Waffen und Kleidungsstücke tragen können, solltet ihr vor jedem Ausflug ins Feindgebiet überprüfen, ob jeder etwas Passendes gefunden hat. Neue, mächtige Gegenstände erhaltet ihr dabei vor allem durch die Kombination von altem Inventar mittels einer Fusionsmaschine, die ihr früh im Spiel freischaltet. Zum Glück wird es euch auch fast nie an Altmetall mangeln und so erweist sich dieses System als sehr gelungen und sinnvoll umgesetzt. Klasse!

⊖ Verwirrende Nebenquests

Anlass zur Kritik bietet vor allem die Story: Während der Einstieg sich noch als recht interessant gestaltet, viele Fragen aufgeworfen werden und sich jede Menge Charaktere vorstellen, flacht die Spannung schon nach wenigen Spielstunden wieder ab. Der Grund sind die unglaublich vielen Nebenquests, die anfangs noch eine nette Gelegenheit darstellen, eure Party-Mitglieder besser kennenzulernen, irgendwann aber völlig den roten Faden aus der Haupthandlung nehmen und außerdem oft einfach unpassend erscheinen. So bitten euch zwei der selbst ernannten Schattenretter, ihnen beim Kräutersammeln für die Frau, die sie beide verehren, zu helfen, um endlich klarzustellen, in wen sie mehr verliebt ist. Ein anderes Mal hat das Geburtstagsgeschenk für Held Shu plötzlich oberste Priorität – und das, obwohl gerade noch die ganze Stadt Kopf stand, weil ja alle Schatten verschwunden sind. Oft passiert es, dass ihr euch eine halbe Stunde durch Horden von Gegnern mäht, mit Müh und Not das Ende eines Dungeons erreicht und dann feststellt, dass die Aktion nichts zum Fortlauf der Handlung beigetragen hat. Ein absoluter Spielspaß-Killer! ■

Kraftvoll: Da euer Team ständig wechselt, levelt ihr nur die Zauberschatten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Buttons

Man spielt entweder mit den Knöpfen oder mit dem Touchpen. Gut gelöst!

SONDERFUNKTIONEN	

-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	3
ONLINE-SPIEL	3
ONLINE-FUNKTIONEN	

Freunde zum Multiplayer-Spiel treffen

DIE MEINUNG • CHRISTINA KALKA

„Kein Rollenspiel-Hit, aber trotzdem gut!"

Mein Vorurteil › Das wird ein recht spaßiges, aber nicht herausragendes Rollenspiel-Abenteuer. **Blue Dragon** fehlt leider einfach das gewisse Etwas.

Eines vorweg: Ich finde schon, dass **Blue Dragon: Awakened Shadow** ein unterhaltsames Spiel ist, und denke, dass vor allem Fans der Serie, aber auch Rollenspiel-Freunde mit Hang zu Echtzeit-Kämpfen ihren Spaß damit haben werden. Doch eine Neuerfindung des Rades sollten sie nicht erwarten: **Awakened Shadow** überzeugt zwar durch sein solides Gameplay und hat mich vor allem mit dem gut funktionierenden System zur Kombination von Items begeistert, doch in Sachen Story kommt es einfach nicht übers Mittelmaß hinaus. Wenn die Geschichte packender inszeniert wäre, hätte einer 80er-Wertung nichts im Wege gestanden. So ist **Blue Dragon** eben „nur" gut.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Interessantes Schattensystem
- ⊕ Viele Nebenquests
- ⊕ Coole Item-Kombinationen
- ⊕ Mehrspieler-Dungeons
- ⊕ Editor für eigenen Helden

CONTRA

- ⊖ Zu locker gestrickte Story
- ⊖ Ziemlich dumme KI
- ⊖ Nur stellenweise Sprachausgabe

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	79

Text | Christina Kalka

GORMITI: DIE HERRSCHER DER NATUR!

Warum sind manche Kinderspiele nur so anspruchslos?

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Climax |
Hersteller: Konami | **Termin:** 26. August 2010 | **USK:** Ab 6 Jahren

Ein ungeschriebenes Videospiel-Gesetz besagt anscheinend, dass jedes Wii-Spiel auch ein DS-Gegenstück besitzen muss. Das geht manchmal aber total in die Hose. **Gormiti: Die Herrscher der Natur!** ist leider so ein Fall. Während sein Wii-Gegenstück (getestet auf Seite 57) mit schicken Landschaften und einem sehr angenehmen Gameplay aufwartet, bleibt auf dem DS schon nach wenigen Minuten nur Langeweile zurück. Zwar erwarten euch allerhand Schiebe- und Schalterrätsel, doch sind deren Lösungen immer auf den ersten Blick ersichtlich und oft reicht es, ein Hindernis einfach anzutippen. So lösen sich Rätsel fast ohne euer Zutun. Dieser sehr geringe Schwierigkeitsgrad zieht sich durch jeden Bereich des Spiels. Auch die Gegner sind reines Kanonenfutter: Die 20 (!) Feindtypen sehen alle fast gleich aus und sind allesamt durch Berührung mit dem Stylus zu erledigen. So bietet das Spiel höchstens sehr, sehr jungen **Gormiti**-Fans ein paar Stunden Spielvergnügen. ■

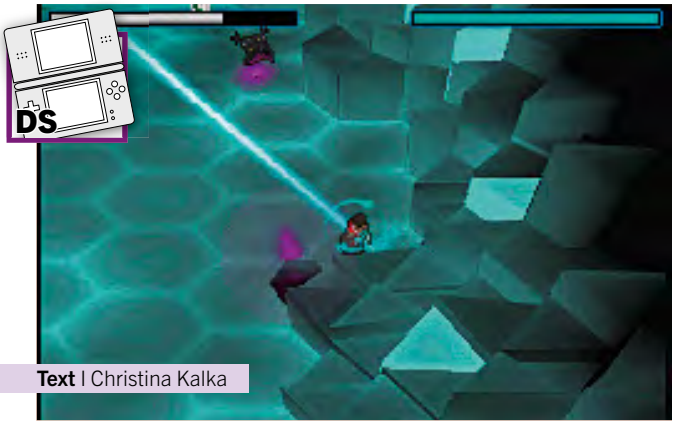
PRO

- ⊕ Galerie für Spielszenen und mehr

CONTRA

- ⊖ Kein Mehrspielermodus
- ⊖ Sehr ungenaue Steuerung
- ⊖ Extrem niedriger Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--



Text | Christina Kalka

DUELL DER MAGIER

Lust, Magiekugeln auf Mülltüten zu schleudern? Wir auch nicht!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Disney Interactive Studios |
Hersteller: Disney Interactive Studios | **Termin:** 26. August 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Kaum läuft ein an Kinder gerichteter Film in den Kinos an, steht auch schon das passende Videospiel im Laden. **Duell der Magier** für den DS basiert auf dem gleichnamigen Disney-Streifen, der seit einigen Wochen auch hierzulande zu sehen ist. Ihr übernehmt die Rolle des Physikers Dave, der auf einen uralten Zauberer trifft und mit dessen Hilfe sechs bösartige Schwarzmagier bezwingen muss. Diese finsteren Zeitgenossen sind nämlich soeben aus ihrem magischen Gefängnis geflohen. Ihr wandert also durch sechs triste Gebiete New Yorks, während ihr euer – urplötzlich vorhandenes – magisches Talent entdeckt. Mit Magie nehmt ihr Mülltüten unter Beschuss, zerstört ohne ersichtlichen Grund Autos und verstärkt eure Zaubersprüche – nur um noch mehr Autos zu sprengen. Sterbenslangweilig! Wer dieses Spiel im Laden zurücklässt, verpasst absolut nichts. ■

PRO

- ⊕ Touchscreen-Einbindung

CONTRA

- ⊖ Hässliche Levels
- ⊖ Langweiliges Gameplay
- ⊖ Ungenaue Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
57	--

VIDEO games ZONE.DE

Die Nr. 1* der Konsolenspiel-Portale!

- **neue** Technik
- **bessere** Navigation
- **tolles** Design
- **mehr** Community

* lt. AGOF internet facts 2009-IV

Das Portal von: play3 N-ZONE X3

NEUES AUS FERNOST

Text I Anne Schmiedl

Wir präsentieren aktuelle Videospiele-Neuigkeiten sowie schräge Game-Highlights aus dem weit entfernten Japan!

Die Videospiele-Industrie ist in Japan ziemlich schnelllebig – meistens kräht nach den Tophits von heute schon ein paar Wochen später kein Hahn mehr. Trotzdem lohnt sich ein Blick auf die aktuellen Charts aus Fernost auf jeden Fall. Denn oftmals verbergen sich hinter den Newsmeldungen, die man im Internet rasch überfliegt, so manche Spiele, die sich außerhalb Japans wohl kaum verkaufen würden – die aber umso spannender und skurriler sind! Ausnahmen wie **Katamari Damashi** für die PlayStation 2 oder **Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland** für den Nintendo DS sind trotz der sehr japanischen Machart auch hierzulande erschienen und konnten teilweise sogar Bestwertungen einfahren. Wir stellen euch deswegen Neuigkeiten zu den kuriosesten und interessantesten Spielen vor, die zurzeit in den japanischen Verkaufscharts vertreten sind. Außerdem haben wir für euch jeden der Titel mit einer besondern Wertung versehen. Die Anzahl der gelben Sterne gibt dabei an, ob das jeweilige Spielkonzept auch hierzulande eine Chance auf kommerziellen Erfolg hätte oder eher nicht. ■

DER JAPANISCHE VERKAUFSRENNER

Die sogenannte **Tomodachi Collection** ist ein ganz besonderer Fall. Denn angesichts der Tatsache, dass die japanischen Verkaufscharts sich ständig verändern, stellt dieses Spiel die sprichwörtliche Ausnahme von der Regel dar. Es erschien bereits im Juni 2009 und hält sich seitdem tapfer in den Top 30 – und damit ungewöhnlich lange für ein japanisches Spiel unter den bestverkauften Titeln! Worum geht's in diesem Titel nun eigentlich und was macht seinen anhaltenden Erfolg aus? Schauplatz der **Tomodachi Collection** ist eine kleine Insel mit Restaurant, Kleidergeschäft, Apartments und allem, was man im Leben so braucht. Die Protagonisten des Spiels sind keine Unbekannten, sondern eure selbst kreierten Miis. Es geht nicht darum, ein festgelegtes Spielziel zu erfüllen, stattdessen erlebt ihr – ähnlich wie in der **Die Sims**-Reihe – die Höhen und Tiefen im Alltag eurer Helden mit. Obwohl dieses Spielprinzip nicht besonders innovativ ist, geht der Titel weg wie warme Semmeln. Zum Vergleich: Mittlerweile gingen über 3 Millionen Kopien des Spiels in Japan über die Ladentheke, während sich **Super Mario Galaxy 2** dort bis dato nur ca. 700.000 Mal verkaufte.

EUROPA- TAUGLICHKEITS-FAKTOR: ★★★★★

GESANGSTALENTE GESUCHT!

Karaoke-Fans schätzen Abende mit Freunden vor der heimischen Wii besonders dann, wenn Spiele wie **U Sing** auf dem Plan stehen. Doch in unseren Breiten hat – außer den anwesenden Mitstreitern und den nächsten Nachbarn – niemand etwas von den Gesangskünsten und -katastrophen der angehenden Sterne am Musikhimmel. In Japan sieht's da schon ganz anders aus: Wer das Spiel **Karaoke JOYSOUNDS Wii** sein Eigen nennt, darf auf eine Belohnung der monetären Art hoffen. Hudson verlost an insgesamt 90 fleißige Singfreunde noch bis Ende September jeweils 20.000 Yen – das sind immerhin etwa 175 Euro! Eine weitere kuriose Tatsache in Verbindung mit **Karaoke JOYSOUND Wii** soll nicht unerwähnt bleiben: Seit Kurzem können Japaner auch um drei Uhr nachts aus vollem Hals singen, ohne ihre Mitmenschen zu belästigen. Ein Dritthersteller brachte ein USB-Mikrofon für die Wii mit dem Namen **Urusakunai KaraOK!** auf den Markt, das Mund und Kinn des Sängers umschließt und so den Schall dämpft. Dass das Ganze ziemlich albern aussieht, beweist unser Bild.

EUROPA-TAUGLICHKEITS-FAKTOR: ★★★★★

ZUGFAHREN MIT MCDONALD'S

Bereits in der N-ZONE 07/10 stellten wir euch die Zugfahrer-Simulation **Densha de Go!** vor, die in Japan schon seit Jahren für die verschiedensten Konsolen erscheint und sich nach wie vor wie geschnitten Brot verkauft. Ziel des Spiels ist es einfach, mit einem Zug verschiedene Strecken entlangzufahren. Passend zum Start des neuesten Teils der Serie für den Nintendo DS veranstaltet McDonald's in Japan eine Kampagne für begeisterte Hobby-Lokführer. Ab dem 30. Juli dürfen Japaner in den Fastfood-Filialen mittels ihres Handhelds spezielle Wagen im McDonald's-Design herunterladen. Insgesamt drei verschiedene Vehikel werden in der sechs Wochen dauernden Aktion zum Download bereitstehen.

EUROPA-TAUGLICHKEITS-FAKTOR: ★★☆☆☆

VIRTUELLE FREUNDIN GESUCHT

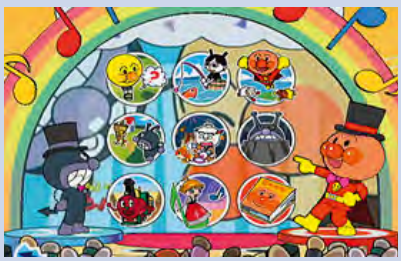
Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Dating-Simulation, einen Titel also, in dem der Spieler mit Figuren des anderen Geschlechts flirtet, indem er auf deren Fragen möglichst schmeichelhaft antwortet und so mit Glück ein Date ergattert. Solche Spiele gibt es in Japan wie Sand am Meer und die Charts belegen, dass die Käufer trotzdem nicht genug davon bekommen, denn **Love Plus +** dominierte in Japan beeindruckenderweise die Verkaufscharts noch vor Hits wie **Super Mario Galaxy 2**. Zum Spiel **Love Plus +** läuft in Japan gerade eine Kampagne namens „Atami-Love-Plus-Fest". Männliche Fans des Spiels begeben sich auf eine Bustour in besagte Stadt Atami und verbringen dort einen Kurzurlaub mit dem virtuellen Mädchen ihrer Träume. In den Bussen erschallen Ansagen mit der Synchronstimme der weiblichen

Spielfigur und die verliebten Zocker besichtigen die gleichen Sehenswürdigkeiten, zu denen auch ein erfolgreiches Date im Spiel führt. Der Clou dabei ist, dass DS-Besitzer, die ein iPhone ihr Eigen nennen, vor Reiseantritt auf dem Handy eine besondere Software installieren können. Damit ist es dann möglich, an bestimmten markierten Orten Fotos von sich zu machen – das Mädchen wird zusätzlich auf dem Bild zu sehen sein. Selbstverständlich ist während der Tour auch Zeit in einem Hotel für die Verliebten eingeplant, zur Entspannung stehen Zweibettzimmer für die Teilnehmer und ihre virtuelle Freundin zur Verfügung.

EUROPA-TAUGLICHKEITS-FAKTOR: ★☆☆☆☆

EIN HELD ZUM REINBEISSEN

Einer der beliebtesten Zeichentrick-Helden Japans heißt Anpanman, seine Serie läuft bereits seit 1988 im japanischen Fernsehen. Seine Entstehung feierte Anpanman sogar noch früher, genauer gesagt im Jahre 1968. Die kunterbunte Figur diente außerdem schon als Protagonist mehrerer Videospiele und wird diese Rolle wohl auch in Zukunft des Öfteren erfüllen – zumindest wurde erst kürzlich eine neue Minispiele-Sammlung namens **Anpanman Nikoniko Party** für Nintendos Heimkonsole angekündigt. Wir tippen, dass dieses Game nicht außerhalb Japans erscheinen wird. Ihr fragt euch, wieso? Die Figur an sich ist schon kurios: Das „man" im Namen des Heldens steht für das englische Wort für „Mann", wie es auch zum Beispiel in „Superman" vorkommt. Bei „Anpan" handelt es sich um eine Gebäcksorte ähnlich des deutschen Milchbrötchens, allerdings mit süßem Bohnenmus gefüllt. Dementsprechend sieht der Gute auch aus (siehe Bild).



EUROPA-TAUGLICHKEITS-FAKTOR: ★★★★★

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Schon wieder keine Neueinsteiger in die Wii-Bestenlisten: **The Kore Gang** ist zwar ein gut gemachtes Jump & Run, aber die Konkurrenz ist noch besser.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!	
2		**Sin & Punishment 2**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle**	Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies**	Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!	
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Okami**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
4		**Bully: Die Ehrenrunde**	Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %
5		**Silent Hill: Shattered Memories**	Hersteller: Konami | Spielspaß: 81 %

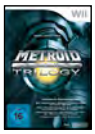
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.	
2		**Geheimakte Tunguska**	Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis**	Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!	
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!	
2		**Metroid Prime 3: Corruption**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Modern Warfare Reflex Edition**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %
5		**Resident Evil: The Darkside Chronicles**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87 % Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!	
2		**Rayman Raving Rabbids 2**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
3		**Sonic und die geheimen Ringe**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
5		**Boom Blox: Smash Party**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!	
2		**Super Mario Galaxy**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**de Blob**	Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**Lego Indiana Jones 2**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil angekündigt. Er soll auch für Wii kommen.	
2		**Guitar Hero 5**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!	
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

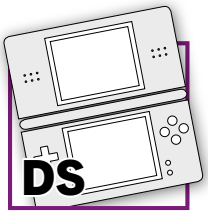
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.	
2		**Monster Hunter Tri**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Super Paper Mario**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**	Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World**	Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!	
2		**Pikmin (NPC!)**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story**	Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!	
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010**	Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA 2011**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**Mario Power Tennis (NPC!)**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %



Glückwunsch zum zweiten Platz: Mit starken 85 Prozent reiht sich der DS-Ego-Shooter **Dementium II** gleich hinter **Metroid Prime Hunters** ein.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Herrlich innovativer Adventure-Spaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Dementium II** Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %
3		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
4		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
5		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Jam with the Band** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Dragon Quest IX** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1		**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96% Das war ja zu erwarten: **Super Mario Galaxy 2** steht immer noch an der Spitze der Wii-Charts!
2		**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 82%
3		**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
4		**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
5		**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 09/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 86%
6		**POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER** Entwickler: Creatures — Test in: N-ZONE 08/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80%
7		**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 82%
8		**FIFA 10** Entwickler: Electronic Arts — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Electronic Arts — Spielspaß: 87%
9		**JUST DANCE** Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 01/10 Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: –
10		**MONSTER HUNTER TRI** Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 05/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (Wii)

1		**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96% Offenbar haben die N-ZONE-Leser immer noch nicht alle 242 Powersterne gesammelt.
2		**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/08 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
3		**METROID PRIME 3: CORRUPTION** Entwickler: Retro Studios — Test in: N-ZONE 12/07 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
4		**THE CONDUIT** Entwickler: High Voltage — Test in: N-ZONE 07/09 Hersteller: Sega — Spielspaß: 90%
5		**SUPER PAPER MARIO** Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 10/07 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85%
6		**TOY STORY 3** Entwickler: Avalance Software — Test in: N-ZONE 09/10 Hersteller: Disney Int. Studios — Spielspaß: 76%
7		**SUPER MARIO GALAXY** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/08 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 96%
8		**MURAMASA: THE DEMON BLADE** Entwickler: Vanilla Ware — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Koch Media — Spielspaß: 87%
9		**NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE** Entwickler: Grasshopper — Test in: N-ZONE 06/10 Hersteller: Koch Media — Spielspaß: 85%
10		**MONSTER HUNTER TRI** Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 05/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1		**METROID: OTHER M** Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91% Wie hätte es anders sein sollen? Samus Arans Wii-Comeback sichert sich auf Anhieb Platz 1!
2		**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 06/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 96%
3		**METROID PRIME TRILOGY** Entwickler: Retro Studios — Test in: N-ZONE 10/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 95%
4		**THE KORE GANG: INVASION DER INNER-IRDISCHEN** Entwickler: Snapdragon Games — Test in: N-ZONE 09/10 Hersteller: Pixonauts — Spielspaß: 80%
5		**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/08 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
6		**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/08 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
7		**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/07 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 92%
8		**NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE** Entwickler: Grasshopper — Test in: N-ZONE 06/10 Hersteller: Koch Media — Spielspaß: 85%
9		**LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4** Entwickler: TT Games — Test in: N-ZONE 07/10 Hersteller: Warner Bros. Int. — Spielspaß: 84%
10		**TOY STORY 3** Entwickler: Avalance Software — Test in: N-ZONE 09/10 Hersteller: Disney Int. Studios — Spielspaß: 76%

TOP 10 SATURN (DS)

1		**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90% Das Hit-Rollenspiel landete wenig überraschend auf Anhieb ganz oben!
2		**POKÉMON SILBERNE EDITION SOULSILVER** Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 04/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93%
3		**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/06 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
4		**POKÉMON GOLDENE EDITION HEARTGOLD** Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 04/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93%
5		**LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA** Entwickler: TT Games — Test in: N-ZONE 02/08 Hersteller: Activision — Spielspaß: 83%
6		**MARIO KART DS** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/05 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
7		**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** Entwickler: Alphadream Corp. — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88%
8		**ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT ...** Entwickler: Headstrong Games — Test in: N-ZONE 10/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 77%
9		**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA** Entwickler: Level-5 — Test in: N-ZONE 10/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
10		**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF** Entwickler: Level-5 — Test in: N-ZONE 12/08 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (DS)

1		**POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93% Immer noch rangieren **HeartGold & SoulSilver** in eurer Gunst weit oben.
2		**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS** Entwickler: Square Enix — Test in: N-ZONE 08/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
3		**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
4		**CHRONO TRIGGER** Entwickler: Square Enix — Test in: N-ZONE 04/09 Hersteller: Koch Media — Spielspaß: 90%
5		**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** Entwickler: Alphadream Corp. — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88%
6		**WARIOWARE: D.I.Y.** Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 05/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 83%
7		**SUPER MARIO 64 DS** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 04/05 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88%
8		**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA** Entwickler: Level-5 — Test in: N-ZONE 10/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
9		**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF** Entwickler: Level-5 — Test in: N-ZONE 12/08 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
10		**GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS** Entwickler: Rockstar Leeds — Test in: N-ZONE 05/09 Hersteller: Rockstar Games — Spielspaß: 93%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1		**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90% Alles bleibt beim Alten: Dieses RPG fasziniert die Redaktion weiterhin.
2		**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/06 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
3		**MARIO KART DS** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/05 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94%
4		**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** Entwickler: Alphadream Corp. — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88%
5		**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90%
6		**POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER** Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 04/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93%
7		**SCRIBBLENAUTS** Entwickler: 5th Cell — Test in: N-ZONE 11/09 Hersteller: Warner Interactive — Spielspaß: 82%
8		**PUZZLE QUEST 2** Entwickler: Infinite Interactive — Test in: N-ZONE 09/10 Hersteller: Namco Bandai — Spielspaß: 84%
9		**PICROSS 3D** Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 04/10 Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 87%
10		**DEMENTIUM II** Entwickler: Renegade Kid — Test in: N-ZONE 09/10 Hersteller: TopWare Interactive — Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per **Post im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zuviel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

AERO THE ACRO-BAT 2

Diese Spielfigur ist längst in Vergessenheit geraten. Zu Unrecht?

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Iguana Entertainment I **Termin:** 06. August 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Jetzt schlägt's 13: Aero muss aufpassen, dass ihn die Glocke nicht erwischt.

Aero the Acro-Bat besticht durch gute Animationen. Hier schwebt der Held gen Himmel.

Schließt die Augen und zählt aus dem Stegreif drei Spielfiguren auf, die in den Neunzigern geboren wurden! Ihr seid auf Aero the Acro-Bat gekommen? Dann gibt es Extralob. Die charmante Fledermaus ist weitgehend unbekannt und erlebte auf dem Super Nintendo – und später sogar auf dem Game Boy Advance – ein gutes, aber recht unscheinbares Jump&Run-Abenteuer. Ihr steuert das Flattervieh beherzt durch die Welt, weicht Hindernissen aus und absolviert am Ende eines Levels einen Extraabschnitt, etwa das allseits bekannte Hütchenspiel. Langjährige Genre-Kenner wissen allerdings: Es gibt zighundert Hüpfspiele, die ein ähnliches Gameplay bieten. Somit ist **Aero the Acro-Bat** zwar ein gutes Jump & Run, sticht aber beileibe nicht aus der Masse ähnlicher Hüpfspiele hervor.

WERTUNG 7 VON 10

Text I Lukas Schmid

WILD GUNS

Der Wilde Westen, wie er sicher nicht war

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** Natsume I **Termin:** 13. August 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

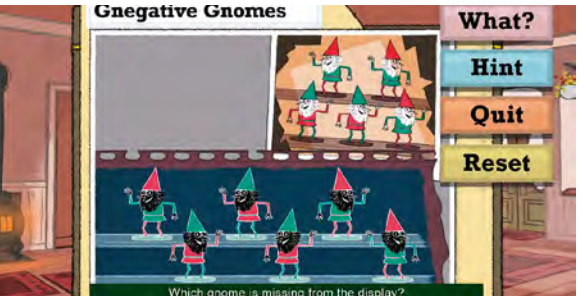
Eure Spielfiguren Clint und Annie setzen sich gegen eine Unzahl skurriler Gegner zur Wehr.

Annie und Clint, die beiden Protagonisten aus **Wild Guns**, ballern sich durch ein Abenteuer der etwas anderen Art: Angesiedelt in einem klassischen Wildwest-Setting, müsst ihr euch neben Cowboys und Indianern auch gegen gar nicht westerntypische Gegner wie uniformtragende Muskelprotze, riesige Kampfmaschinen und Roboter zur Wehr setzen. Das Gameplay erinnert an **Sin and Punishment**: Anstatt von links nach rechts zu laufen, ballert ihr mit einem Fadenkreuz auf alles, was sich bewegt, und weicht mittels Steuerkreuz feindlichen Attacken aus. Neben der sauberen Technik überzeugt vor allem der bockschwere Schwierigkeitsgrad, der Konsolen-Pistoleros wirklich alles abverlangt. Dass das Spiel mit nur sechs jeweils in drei Bereiche unterteilten Levels sehr kurz ausfällt, tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Aufgrund des bizarren Settings und der knallharten Dauer-Action ist **Wild Guns** immer wieder für eine schnelle Runde zwischendurch gut, vor allem im kooperativen Mehrspielermodus.

WERTUNG 8 VON 10

Zu zweit macht das abgefahrene Western-Abenteuer gleich doppelt Spaß.

Text I Sebastian Stange



PUZZLE AGENT

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Telltale Games I **Termin:** Herbst I **Preis:** Nicht bekannt

Konkurrenz für Professor Layton? Wir haben die PC-Version des kommenden WiiWare-Knoblers bereits durchgespielt.

Atmosphärisch kommt das neue Adventure der **Sam & Max**-Macher super rüber. Als CIA-Agent im Fachbereich Puzzle-Lösen reist ihr in ein verschneites Kaff in Alaska, um einen Unfall in einer Radiergummifabrik zu untersuchen. Die Stimmung im Ort ist herrlich unheimlich. Obendrein haben alle Einwohner einen kleinen Puzzle-Tick. Klingt nach der **Layton**-Serie, oder? Und es spielt sich auch so. Ihr findet Kaugummis, die Tipps freischalten, und knobelt euch durch über 30 Puzzles, die in der Stadt verteilt sind. Leider ist weder die Qualität der Rätsel noch deren Präsentation auf **Professor Layton**-Niveau. Beschreibung und Lösungsbildschirm sind voneinander getrennt, die Menüführung verwirrt und das Ende der Episode ist frustrierend offen. Aber dank des netten Zeichenstils und der herrlich schrägen Story-Ideen freuen wir uns auf weitere Abenteuer als Puzzle-Agent im Auftrag der CIA.

EINSCHÄTZUNG 7 VON 10

Text I Lukas Schmid

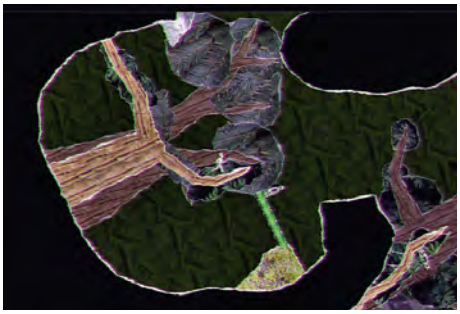
AND YET IT MOVES

Art: WiiWare I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Broken Rules I **Termin:** 27. August 2010 I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Dieses Spiel stellt die Welt buchstäblich auf den Kopf.

Der WiiWare-Shop hat sich dank genialer Spielspaßperlen wie **World of Goo** oder **Lost Winds** zu einer Plattform innovativer, nicht alltäglicher Spielkonzepte gemausert. **And Yet It Moves** von dem fünfköpfigen österreichischen Entwicklerstudio Broken Rules ist beispielsweise ein Jump & Run der etwas anderen Art: Ihr steuert ein namenloses Strichmännlein durch eine Welt, die komplett aus bunter, willkürlich zerrissener und eingefärbter Pappe zu bestehen scheint. Das Ziel: ans Ende des jeweiligen Levels zu gelangen. Der Clou dabei ist eure Fähigkeit, die Welt per Knopfdruck jederzeit um 360 Grad zu drehen. Das ermöglicht zahlreiche kreative Logik- und Physikpuzzles und lässt euch an Orte gelangen, die ansonsten unerreichbar wären. Trotz der recht kurzen Spielzeit erwartet euch hier ein Knobel-Plattformer der Extraklasse! Der Preis ist absolut gerechtfertigt.

WERTUNG 9 VON 10



Dieses Strichmännchen lotst ihr zum Ziel, indem ihr es mal selbst lenkt – und mal die Welt, in der es sich befindet, dreht!

KURZ ERINNERT

DIVE: THE MEDES ISLANDS SECRET

Endless Ocean, mit zwei Teilen auf der Wii vertreten, ist ein unglaublich entspannendes Tauch-Abenteuer ohne wirkliche Herausforderungen. **Dive: The Medes Islands Secret** verfolgt einen ähnlichen Ansatz, funktioniert jedoch in 2D und spielt sich durch Items wie Speere zur Verteidigung etwas actionlastiger. Ein wenig fühlt man sich an den Sega-Klassiker **Ecco the Dolphin** erinnert, wenn man durch verlassene Ruinen und bunte Korallenriffe schwimmt, nach versteckten Schätzen sucht und sich um seinen viel zu geringen Sauerstoff-Vorrat sorgt. Insgesamt ein gelungener Download-Titel, nicht nur für Wasserratten. ls

Art: WiiWare I Genre: Action-Adventure
Termin: 13. August I Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

FAMILY PIRATE PARTY

Man könnte meinen, dass es so schwer nicht sein kann, ein Spiel zu erschaffen, das **Mario Party** ebenbürtig ist. Denkste! **Family Pirate Party**, ein dreistes Imitat von Nintendos großer Minispielserie, ist nicht mal halb so interessant. Denn die Entwickler haben schlichtweg „vergessen", Minispiele zu integrieren. Ja, tatsächlich, **Family Pirate Party** ist ähnlich wie **Mario Party** aufgebaut, jedoch ohne zwischendurch spannende Mehrspieler-Duelle zu bieten. So bewegt man sich also über die tristen Spielfelder, lauscht der japanischen Sprachausgabe und wundert sich, wie bei all dieser Tristesse überhaupt Spielspaß aufkommen soll. Nicht kaufen! ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: 30. Juli I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 3 VON 10

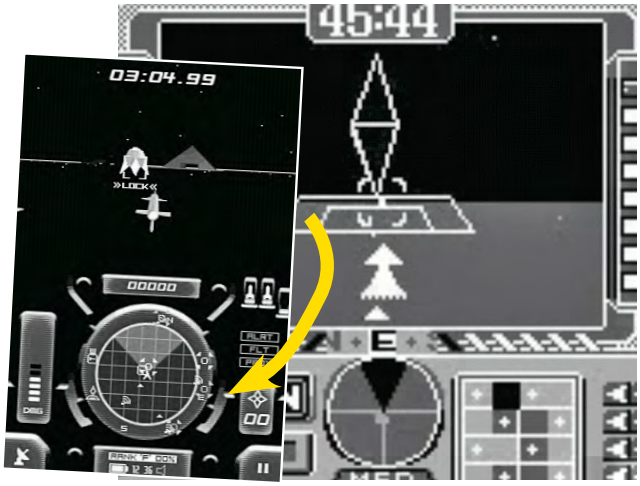
Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

3D SPACE TANK

Genre: Action I **Entwickler:** Q Games I
Termin: 16. Juli 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Ein 18 Jahre altes Game-Boy-Spiel bekommt einen Nachfolger spendiert!



Rechts seht ihr das Game-Boy-Original-**X** – links die gelungene (übrigens absichtlich so plump wirkende) Fortsetzung **3D Space Tank** für den DSi.

Es gibt mehrere Gründe, den Game-Boy-Klassiker mit dem simplen Namen **X** zu kennen: Erstens schrieb der bekannte Nintendo-Spielekomponist Kazumi Totaka hierfür seine ersten Musikstücke, zweitens schaltet ihr in dem Spiel **Super Smash Bros. Brawl** eine **X**-Trophäe frei und drittens handelt es sich um eines der wenigen Game-Boy-Spiele, die ansehnliche Polygon-Effekte bieten. Dass der zweite Teil erst 18 Jahre nach dem Originalspiel kommt, ist zwar verwunderlich, aber wir nehmen diesen Umstand heiter zur Kenntnis. In **3D Space Tank** (japanischer Titel: **X Returns**) steuert ihr einen flugfähigen Panzer mit dem Touchpen durch plump dargestellte Landschaften und feuert mit einer beliebigen Taste eure Schüsse ab. Zwischendurch fliegt ihr wie im Original durch enge Tunnels, weicht dort den Hindernissen aus und wundert euch immer wieder, warum die Grafik so karg aussieht. Doch der Stil ist so gewollt und passt ausgezeichnet ins Gesamtbild des Spiels – es wirkt stellenweise wie **Star Wing**, nur mit einem anderen Vehikel. Wir raten Retro-Freunden uneingeschränkt zum Download. Alle anderen müssen sich darüber im Klaren sein, dass **3D Space Tank** aussieht wie ein uraltes Actionspiel und sich auch so spielt, aber das ist gut so!

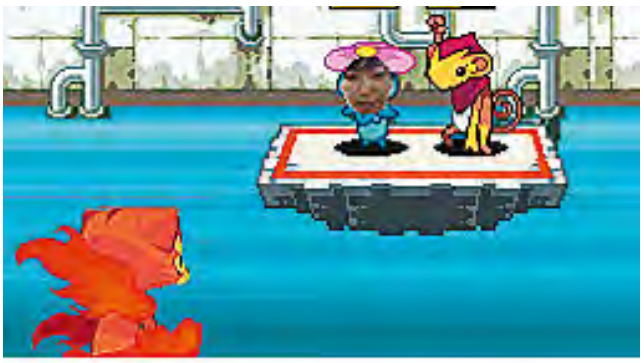
WERTUNG 8 VON 10

Text I Lukas Schmid

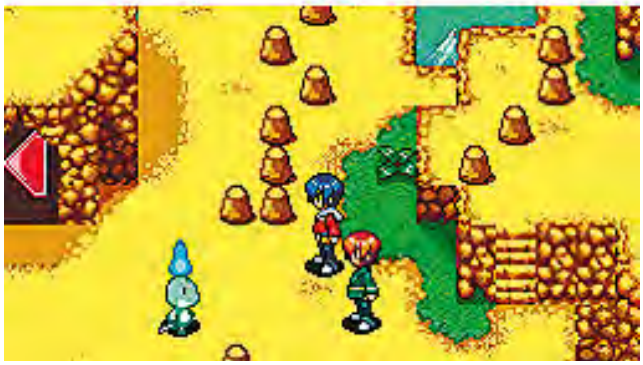
CRYSTAL MONSTERS

Genre: Rollenspiel I **Entwickler:** Gameloft I **Termin:** 16. Juli 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Es sieht aus wie Pokémon und es spielt sich auch so … heißt aber anders!



Per Nintendo-DSi-Kamera könnt ihr eure Gesichter auf die Köpfe der Monster projizieren. Das bringt zwar keinen spielerischen Nutzen, ist aber recht lustig!



Auf der Oberwelt trefft ihr auch auf andere Trainer, doch die Kämpfe selbst finden hauptsächlich in Dungeons statt.

Schnapp sie dir alle! Gemeint sind diesmal jedoch nicht die allseits beliebten Nintendo-Monster, sondern die niedlichen Kreaturen aus dem Universum von **Crystal Monsters**. Das Spiel ist eine beinahe schon freche Kopie der **Pokémon**-Reihe, macht allerdings genug richtig, um dennoch Spaß zu machen. Ihr reist durch eine japanisch angehauchte Fantasy-Welt, erlebt eine leidlich interessante Story und tretet in unterhaltsamen Kämpfen gegen gegnerische Monster an. Mittels Energiesteinen könnt ihr sie auch fangen und eurem eigenen Team hinzufügen. Funktioniert prinzipiell toll, jedoch wurde die Laufsteuerung derart (unnötig) verhunzt, dass Daumenkrämpfe garantiert sind und wir keine höhere Wertung vergeben können. Wer sich damit arrangieren kann, schlägt einen Punkt drauf.

WERTUNG 7 VON 10

Text | Christoph Kraus

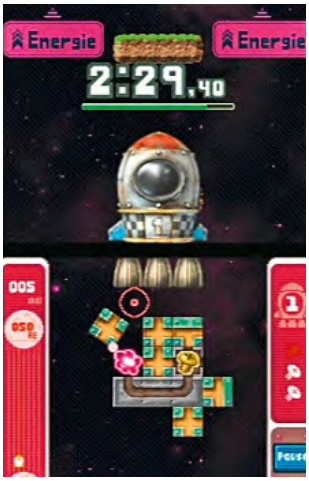
LINK 'N' LAUNCH

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Termin:** 06. August 2010 | **Preis:** 500 Nintendo Points

Rakete bereit zum Abflug? Aber erst, wenn ihr alle Rohre ordentlich verlegt habt!

Dieses Knobelspiel verdient das Prädikat „einfach, aber genial". Ziel ist es, die auf dem Bildschirm herumliegenden Rohrstücke so zu positionieren, dass der Treibstoff sicher durch alle Leitungsteile zum Raketentriebwerk gelangt – erst dann geht's weiter zur nächsten Stufe. Doch ein forderndes Zeitlimit sorgt bei alldem für hektische Block-Schiebemanöver auf dem Touchscreen. Schafft ihr es, alle Ebenen zu meistern, ehe die Zeit verstrichen ist? Es liegt in eurer Hand. Mit 100 Levels im Aufgabenmodus ist **Link 'n' Launch** zudem sehr umfangreich geraten. Auch das Medaillensystem sorgt bei der hitzigen Knobelei für eine hohe Langzeitmotivation. Wenn man den niedrigen Preis von gerade mal fünf Euro betrachtet, fällt das Urteil erst recht positiv aus: Ein sehr guter Puzzle-Vertreter von Intelligent Systems!

WERTUNG 8 VON 10



Erst wenn alle Leitungsrohre verlegt sind, kann die Rakete ins Weltall starten.

Text | Christoph Kraus

GOOGLE IM RÜCKSTAND?

Was taugen die Google-Dienste auf dem Nintendo DSi?

Ausgerechnet auf der meistverbreiteten mobilen Spielkonsole der Welt macht Google in vielen Belangen schlapp – das ist die ernüchternde Erkenntnis des N-ZONE-Tests. Wir stellen drei der meistgenutzten Google-Dienste vor und prüfen, wie gut diese auf dem Nintendo-DSi-Browser dargestellt werden.

GOOGLE MAPS

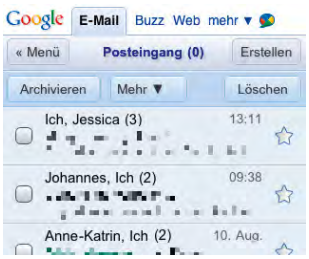
Die Redaktion war erstaunt, als der DSi-Browser den Zugriff auf Google Maps verweigerte. Doch ein findiger Programmierer hat das offizielle Google-Kartenmaterial verwendet, um eine eigene Version zu basteln, die man unter www.dsimap.com findet. Deren Nutzen ist aber stark eingeschränkt: Die Eingabe der Fürther Verlagsadresse führte uns etwa zum italischen Ort Panova, die Handhabung ist indiskutabel schlecht. Da muss Google dringend selbst ran!

WERTUNG 2 VON 10

GOOGLE NEWS

Beim Nachrichtendienst Google News wurde nicht geschlampt: Die Darstellung der Schlagzeilen ist auf dem Nintendo DSi extrem übersichtlich gestaltet, auch die Qualität der Meldungen ist (wie beim Google-Dienst üblich) gut – schließlich stammen die meisten Nachrichten von kompetenten Magazinen wie **Spiegel**, **Zeit** oder **Süddeutsche**. Für den hohen Grad an Übersicht gibt es von der N-ZONE-Redaktion eine klare Lesezeichen-Empfehlung.

WERTUNG 9 VON 10



GOOGLE MAIL

Einer der weltweit meistverbreiteten Mail-Anbieter verweigert auf dem Nintendo DSi manchmal seinen Dienst, wenn der Arbeitsspeicher der Konsole erschöpft ist. Wenn Google Mail dann aber mal korrekt funktioniert, ist die Darstellung sehr übersichtlich. Vielleicht erlaubt Nintendo ja bald, dass Google eine speziell angepasste Anwendung im DSi-Shop anbietet, ähnlich den Applikationen, die es mittlerweile für fast alle Handy-Varianten gibt.

WERTUNG 5 VON 10

KURZ ERINNERT

DRIFT STREET INTERNATIONAL

Rennspiele im DSi-Shop sind rar gesät. Umso schöner, wenn die wenigen Ausnahmen qualitativ so hochwertig ausfallen wie **Drift Street International**. Auf insgesamt neun Strecken macht ihr euch in sechs verschiedenen Autos daran, Rennen zu gewinnen und Bestzeiten zu unterbieten. Was besonders hervorsticht, ist die toll gelungene Arcade-Steuerung, die euch spektakuläre Drifts in bester **Ridge Racer**-Manier vollführen lässt. Schade nur, dass der Umfang mit nur drei Spielmodi sehr mager ausfällt, denn ansonsten macht das Spiel beinahe alles richtig. Mit mehr Umfang wäre eine höhere Wertung drin gewesen. ls

Termin: 13. August | **Preis:** 800 Nintendo Points

WERTUNG 7 VON 10

DISNEY FIREWORKS

Dinge, die einem den Tag so richtig vermiesen können: Zahnarztbesuche, Mahnbriefe vom Flensburger Kraftfahrt-Bundesamt … und **Disney Fireworks**! Dort tippt man im Takt der Musik auf die Symbole am unteren Bildschirmrand, um Raketen abzuschießen und dadurch eine Leiste zu füllen. So gelangt man ins jeweils nächste der insgesamt fünf Levels, die auf Disney-Filmen basieren. Das Ganze macht noch weniger Spaß, als es sich hier anhört, und das will schon etwas heißen. Noch dazu sind die Feuerwerke nicht einmal grafisch gut gelungen, auch der Preis ist zu hoch. Finger weg von diesem spielerischen Totalausfall! ls

Termin: 13. August | **Preis:** 800 Nintendo Points

WERTUNG 2 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Metroid: Other M** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa unsere Reportage über gute und schlechte Filmspiele oder mit welchen Games die Branchengiganten von heute einst groß wurden.

VIDEOGAMESZONE.DE AUF DEM DSi-BROWSER

Der Nintendo DSi verfügt ebenso wie das XL-Modell über einen integrierten Internet-Browser. Weil das Surfen auf dem Minibildschirm aber bisweilen mühsam sein kann, haben wir uns ins Zeug gelegt und bieten euch die Inhalte von www.videogameszone.de ab sofort in einer kompakten Version an: Ruft ihr m.videogameszone.de mit dem DSi-Browser auf, gelangt ihr zu einer vereinfachten Darstellung unserer Webseite. Sie ist aufs Wesentliche reduziert, sodass lange Ladezeiten der Vergangenheit angehören. Auch wer ein internetfähiges Handy besitzt, dürfte sich mit der mobilen Website rasch anfreunden.

Wenn ein neuer Blockbuster in die Kinos kommt, dauert es oft nicht lange, bis ein dazu passendes Spiel erscheint. An der Qualität hapert es aber meistens. Ein gutes Projekt kann an mangelnder Zeit oder zu wenig Geld scheitern. Doch manchmal gibt es auch Ausnahmen …

Harry-Potter-Reihe: Electronic Arts beglückt uns nahezu jedes Jahr mit einem weiteren Abenteuer des Zauberlehrlings Harry Potter. Der große spielerische Wurf blieb aber bislang aus. Wohl auch, weil das Entwicklerteam für die Fertigstellung der entsprechenden Versoftungen nur wenige Monate Zeit hat und die Spiele für zahlreiche verschiedene Plattformen gleichzeitig umsetzen muss.

Enter the Matrix: Das ambitionierte Filmspiel scheiterte aufgrund eines eng bemessenen Entwicklungszeitraum. Umsetzungen für vier Plattformen, darunter für den GameCube, standen auf der Agenda und mussten allesamt bis zum Start des zweiten Kinofilms **Matrix: Reloaded** fertiggestellt werden. Die Folge: Das Spiel kam im völlig desolaten Zustand auf den Markt. Bugs waren keine Ausnahme, sondern die Regel.

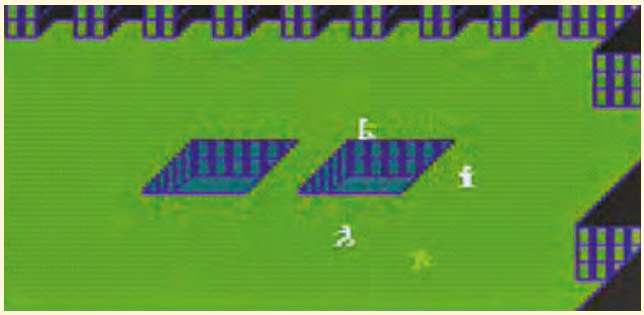
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs: Die Videospieladaption des oscarprämierten Kinofilms fängt die packende Schlachtatmosphäre des Films hervorragend ein. Zur echten Spielperle auf dem GameCube avancierte der Titel jedoch aufgrund seines spaßigen Koop-Modus und der gut integrierten Rollenspielelemente.

Peter Jacksons's King Kong: Das GameCube-Spiel zum unterhaltsamen Kino-Remake des Filmklassikers **King Kong** wurde glücklicherweise zu keinem Rohrkrepierer. Ubisoft griff die Stärken des Films, etwa die bombastische Präsentation, in der Versoftung auf und bastelte ein kurzweiliges Action-Adventure aus der Ego-Perspektive.

Ghostbusters: The Videogame: Ghostbusters für die Wii trat ein schweres Erbe an. Die beiden Kinofilme genießen bis dato Kultstatus. Daran musste sich die entsprechende Versoftung zwangsläufig messen. Die Entwickler agierten jedoch sehr umsichtig und spendierten der Nintendo-Konsole sogar eine eigenständige Variante, anstatt das PS3-Spiel bloß lieblos umzusetzen.

WIE ALLES BEGANN:
DIE DEBÜT-SPIELE DER GROSSEN HERSTELLER

Serien wie Call of Duty, Assassins's Creed, Metal Gear Solid, FIFA, Starcraft oder GTA sind allseits bekannt. Doch kennt ihr auch die Debütspiele von ihren Herstellern Activision, Ubisoft, Konami, Electronic Arts und Blizzard? Kollege Max Falkenstern blickt zurück.



1983: **Zombies** von Electronic Arts

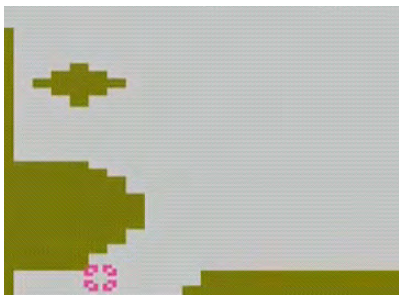
Branchenriese Electronic Arts hatte zunächst nur kleine Brötchen gebacken. **Zombies**, eines der ersten Werke des Publishers, entstand lange vor **Need for Speed**, **Die Sims** und **FIFA** und bot einen kooperativen Spielmodus. Gemeinsam ließen sich die pixeligen Verliese einfacher von Untoten und anderen Bösewichten säubern. Das sah aber recht plump aus.

Und heute? Inzwischen ist EA nicht mehr aus der Spielelandschaft wegzudenken: Aus dem amerikanischen Kleinunternehmen ist ein internationaler Konzern geworden, der weltweit über 7.000 Mitarbeiter beschäftigt und dem unzählige Entwicklerstudios gehören. Aktuell arbeitet man unter anderem an der dritten Version der Musikspielserie **Rock Band**.

1992: **The Lost Vikings** von Blizzard Entertainment

Mit dem witzigen Jump & Run **The Lost Vikings**, unter anderem fürs SNES erschienen, legte Blizzard Entertainment (damaliger Firmenname war Silicon & Synapse) den Grundstein für seinen zukünftigen Erfolg. Bis heute können die kniffligen Puzzles, die mithilfe der Fertigkeiten der drei spielbaren Wikinger gelöst wurden, überzeugen.

Und heute? 2008 fusionierte Blizzard Entertainment mit Activision zum größten und umsatzstärksten Publisher der Welt. Das erste Spiel unter dem neuen Namen Activision Blizzard heißt **Starcraft 2** und ist die Fortsetzung des preisgekrönten Echtzeit-Strategiespiels. Für Nintendo-Konsolen entwickelt Blizzard allerdings nicht mehr.



1981: **Strategy X** von Konami

Die Spieleschmiede Konami entwickelte Arcade-Automaten, ehe sie in die Herstellung und den Vertrieb entsprechender Software für diverse Plattformen einstieg. **Strategy X** für den Atari 2600 war eines der ersten Spiele von Konami. Bekannt wurde der Hersteller viele Jahre später mit den Krachern **Castlevania** und **Metal Gear Solid**.

Und heute? An dem Anspruch, den die japanische Firma Konami an ihre eigenen Spiele stellt, hat sich bis heute wenig geändert: Die Japaner stehen nach wie vor für hohe Spielqualität. Derzeit freuen wir uns am meisten auf die 3DS-Version von **Metal Gear Solid: Snake Eater** – wenn sie denn kommt.

1987: **Asphalt** von Ubisoft

Auch Ubisofts Erfolgsgeschichte begann mit zahlreichen kleineren Projekten. Noch bevor der französische Publisher in die große weite Welt zog und sich anschließend in über 20 Ländern niederließ, verdiente er sich das Geld mit simplen Action-, Adventure- und Rollenspielen. **Asphalt** war solch ein Titel. Der Spieler hatte die Aufgabe, einen bewaffneten Truck sicher ans Ziel zu geleiten.

Und heute? 2010 zählt Ubisoft zu den bedeutendsten Herstellern von Videospielen. Spiele wie **Raving Rabbids**, **Red Steel** oder **Assassin's Creed** genießen bei uns Gamern Kultstatus. Für den Nintendo 3DS hat Ubisoft sechs verschiedene Titel in der Mache, darunter **Splinter Cell**.

1982: **Pitfall!** von Activision

Seit 1979 entwickelt Activision schon Videospiele; zunächst allerdings nur für den Atari 2600. Den ersten großen Erfolg feierte das aufstrebende Unternehmen vier Jahre nach seiner Gründung mit der Veröffentlichung von **Pitfall!**. Das Jump & Run avancierte auf dem Atari 2006 schnell zum Top-Seller. Der Rest ist Geschichte.

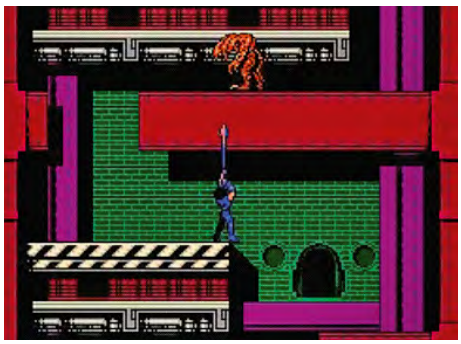
Und heute? Heute ist der milliardenschwere Konzern Activision im Besitz diverser Film- und Comic-Lizenzen und verwandelt mit regelmäßigen Auskopplungen der **Guitar Hero**-Reihe die heimischen Wohnzimmer in Rockbühnen. Für Nintendo-Konsolen arbeitet der Hersteller derzeit an **GoldenEye 007**.

LOW G MAN: THE LOW GRAVITY MAN

PIXEL PANNE

Es gibt Superhelden, die vereinen Coolness, Stärke und das gewisse Etwas in einer Person. Und es gibt Low G Man!

Es soll keiner sagen, wir hätten euch nicht gewarnt. Bitte schnallt euch an für die mieseste Story, die es in einem Videospiel jemals gegeben hat! Wir zitieren wortwörtlich aus dem Intro von **Low G Man: The Low Gravity Man**. Aufgepasst: „Es war einmal ein ganz gewöhnlicher Planet, auf dem Roboter hergestellt werden. Große Städte, wunderschöne Sonnenuntergänge … aber dann kamen sie … Wir werden Low G Man entsenden!“ Kurz und knapp also: Wir wissen nicht, WER da genau kam, aber irgendjemand wird es schon gewesen sein, sodass ein Superheld für Rettung sorgen soll. Die bittere Erkenntnis kommt allerdings erst, als wir uns inmitten des Abenteuers befinden: Unser vermeintlicher Superheld ist in Wahrheit gar keiner – jedenfalls lässt er jegliche Superkräfte vermissen, außer dass er ein bisschen höher springen kann als Otto Normalverbraucher. Aber die Entwickler von Taxan haben sich noch eine spielerische Besonderheit ausgedacht: Low G Man muss seine Gegner erst einfrieren, ehe er sie mit einem Speer vom Bildschirm fegen kann. Diese Art der Beseitigung ist sicherlich innovativ, allerdings macht einem die schlechte Technik oftmals einen Strich durch die Rechnung: Ihr betäubt einen Gegner, wollt ihn dann attackieren, doch währenddessen tauchen schon wieder vier weitere Feinde auf, sodass der Bildschirm vor lauter herumwuselnden Objekten regelrecht ins Stocken gerät. Ein glatter Reinfall! ■



Christoph meint:

*„Wusstet ihr schon, dass die Entwickler von **Low G Man** heute mit dem Vertrieb von Netzteilen und Speicherbausteinen ihre Brötchen verdienen? Vielleicht ist es besser so, dass Taxan nicht mehr ans Programmieren von Spielen herangelassen wird. Wer weiß, ob wir uns sonst auch auf der Wii mit so einem Murks wie dem Gravitationsmann hätten herumplagen müssen? Nicht nur, dass der vermeintliche Superheld jeglichen Charme vermissen lässt, auch das, was er auf dem Bildschirm erlebt, ist schlichtweg laaangweilig – von der miesen Technik ganz zu schweigen.“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 350: Das Nintendo-64-Kultspiel **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** heimste im japanischen Spielemagazin **Famitsu** die bestmögliche Punktzahl, nämlich 40, ein – **The Wind Waker** ebenfalls. Damit ist **Zelda** die einzige Spieleserie mit zwei perfekten Bewertungen.

Fakt # 351: Der Maskenverkäufer aus **The Legend of Zelda: Majora's Mask** trägt eine Maske von Mario bei sich.

Fakt # 352: Pokémon-Trainer Siegfried setzt in **Pokémon HeartGold & SoulSilver** ein Dragoran auf Level 40 im Kampf ein. Aber Dragonir entwickelt sich faktisch erst auf Level 55!

Fakt # 353: Metroid Fusion trug früher den Titel **Metroid IV**. Es sollte für Game Boy Color erscheinen.

Fakt # 354: Das Strubbelohr-Pichu aus **Pokémon HeartGold & SoulSilver** ist immer weiblich.

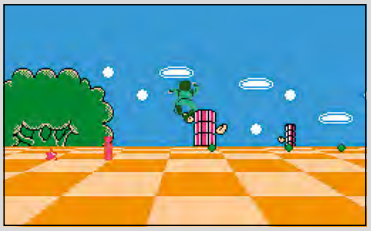
Fakt # 355: Marios treues Reittier ist heute unter dem Namen Yoshi bekannt. In der Spielanleitung zu **Super Mario World** wird der Dino allerdings Yoschi – mit C! – genannt.

Fakt # 356: Super Mario Galaxy und **Super Mario Galaxy 2** sind mit sieben Formen die Spiele mit Marios meisten Verwandlungsmöglichkeiten.

Fakt # 357: Laut der Trophäenbeschreibung in **Super Smash Bros. Melee** sind die Raubschleime die lästigsten Gegner aus der **The Legend of Zelda**-Reihe. An zweiter Stelle stehen die Deckengrabscher.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Schon gewusst, dass es 3D-Spiele fürs Nintendo Entertainment System gibt? Wir stellen sie euch vor.



↑ 3-D WORLDRUNNER

Vorsicht, hoher Suchtfaktor! Das Gameplay dieses Spiels ist relativ einfach: Man blickt von hinten auf den Rücken des Protagonisten, der über acht verschiedene Planeten rennt und hüpft, während er Feinden ausweicht und Sterne einsammelt. Im Lieferumfang befindet sich eine 3D-Brille und man kann den Tiefeneffekt im Spiel via Druck auf die Select-Taste aktivieren. Von allen hier vorgestellten NES-Spielen bietet **3-D WorldRunner** eindeutig den besten 3D-Effekt. Aber gut ist er dennoch nicht.

↓ RAD RACER

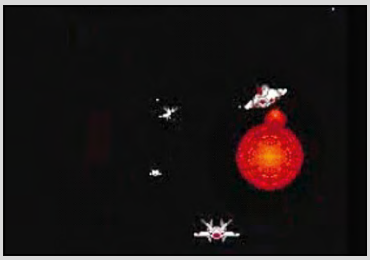
Ebenfalls im Jahr 1987 warf Squaresoft das Spiel **Rad Racer** auf den Markt. Das Team bestand, genauso wie bei **3-D WorldRunner**, aus den Leuten, die heute als wahre Legenden der Videospielindustrie gelten. Doch damit hören die Gemeinsamkeiten leider schon auf, denn während **3-D WorldRunner** einen Riesenspaß macht, ist **Rad Racer** leider nur ein ziemlich ödes Rennspiel. Auch die 3D-Ansicht floppt total: Es ist kaum ein räumlicher-Effekt zu beobachten, stattdessen dominiert Grafik-Geflacker.

↓ COSMIC EPSILON

Auch ein Spiel namens **Cosmic Epsilon** bot schon zu Zeiten des NES die Möglichkeit, einen 3D-Effekt zu genießen. Hersteller Asmik Ace brachte den Titel 1989 japanexklusiv in die Läden, in unseren Breiten erschien er nie. Es handelt sich um ein Shoot 'em Up: Ihr blickt auf den Rücken des Helden, der über fremde Planeten fliegt und herannahende Feinde mit Laserstrahlen den Garaus macht. Mittels Select-Taste aktiviert ihr den räumlichen Effekt, der das Spiel vor allem unangenehmer macht: Es gibt praktisch keinerlei 3D-Wirkung, stattdessen seht ihr alle Feinde doppelt – was das Zielen massiv erschwert.

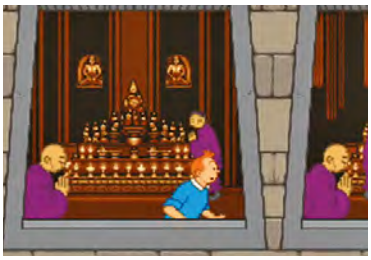
↑ ATTACK ANIMAL GAKUEN

Ebenfalls nur im Land der aufgehenden Sonne erschien 1987 das Shoot 'em Up **Attack Animal Gakuen**, in dem ihr ein fliegendes Schulmädchen (!) steuert. Dabei bekämpft ihr allerlei seltsame Feinde wie Kängurus oder Schildkröten, indem ihr ihnen Feuerbälle entgegenschleudert. Als Endgegner rechnet ihr mit besonders fiesen Kreaturen ab. Erwähnenswert ist zum Beispiel ein Koalabär mit Pistole. Der 3D-Effekt geht in Ordnung und stört nicht.



↓ FALSION

In diesem Shoot 'em Up wählt ihr vor Spielbeginn, ob ihr im normalen Modus oder im 3D-Modus mit der entsprechenden Brille spielt. 1987 entwickelte Konami diesen Titel für das NES, er erschien jedoch niemals außerhalb Japans. Das Gameplay ist relativ simpel: Ihr pustet mit den Laserkanonen eures Raumschiffs allerlei Gesindel aus dem Weltall. Der räumliche Effekt ist nicht allzu beeindruckend. Dass ihr nicht während des Spiels zwischen den beiden Ansichten wechseln könnt, nervt.



Die Abwechslung stimmt: Hier schleicht Tim unauffällig und andächtig durchs Lama-Kloster.

TIM IN TIBET

SNES Eine der besten Comic-Umsetzungen – fast!

Tim in Tibet fürs Super Nintendo erzählt die Geschichte des gleichnamigen Comics aus dem Jahr 1960 und macht seine Sache dabei richtig gut: Alle Figuren, die im Spiel auftauchen, sind auf den ersten Blick wiederzuerkennen, die Levels strotzen vor Abwechslung und bieten durchdachtes Gameplay: So schwimmt ihr einen tibetischen Fluss entlang, schleicht durch einen verwinkelten Hotelkomplex oder sucht in einem Kloster nach Spuren, die das Verschwinden von Tims Freund Tschang aufklären. Denn der ist mit seinem Flugzeug auf dem Weg nach Katmandu abgestürzt und seitdem wie vom Erdboden verschluckt. Die mit Sprechblasen gut inszenierte Story zieht den Spieler sofort in den Bann. So weit, so gut. Allerdings macht der sehr hohe Schwierigkeitsgrad dem Spieler oft unnötig zu schaffen: Mit niedrigerem Anspruch wäre deutlich mehr Spaß drin gewesen. So kommt in vielen Momenten Frust auf, etwa wenn man im Hotel mit einem herumhüpfenden Koffer (!) oder einer staubsaugenden Reinigungskraft (!!) in Berührung kommt, denn bei alldem wird dem Spieler Energie abezogen. Die Fülle an knüppeldicken Passagen ist letztlich einfach zu viel des Guten. ■

Christoph meint: *„Wenn man's nüchtern betrachtet, ist **Tim in Tibet** nur ein gewöhnliches Super-Nintendo-Jump&Run unter vielen. Doch die Tatsache, dass die Comic-Vorlage gut auf den Bildschirm übertragen wurde, ist ein Indiz dafür, dass die Entwickler wohl kompetente **Tim und Struppi**-Kenner sind. Alle wichtigen Darsteller sind dabei, auch die Abwechslung stimmt. Wäre da bloß nicht so manche unfaire Passage … **Tim in Tibet** hätte glatt das Zeug zum Klassiker gehabt! So ist's eben nur eine gute Comic-Umsetzung unter vielen."*

DIE FORMEL METROID: OTHER M

Text | Lukas Schmid

Die Prime-Trilogie war gestern, jetzt heißt es: zurück zu den Wurzeln! Wir verraten euch, welche Elemente Metroid: Other M von seinen 2D-Vorgängern übernommen hat.

MUTTER DES GEDANKEN

Mother Brain • erstmals gesehen in: Metroid (NES)

Das Riesengehirn im Fischglas, Mother Brain, ist neben dem Anführer der Weltraumpiraten, Ridley, der vielleicht bekannteste Bösewicht aus dem **Metroid**-Universum. Trotzdem durfte Mother Brain erst in zwei Abenteuern – beziehungsweise drei, wenn man das GBA-Remake des ersten Teils, **Metroid: Zero Mission**, dazurechnet – gegen die blonde Amazone Samus Aran antreten: im Ur-**Metroid** auf dem NES sowie im Super-Nintendo-Klassiker **Super Metroid**. In den **Prime**-Teilen war von ihr kein Wort zu hören und weit und breit nichts zu sehen. **Metroid: Other M** verhilft ihr nun endlich wieder zu einem großen Auftritt: Gleich zu Beginn des Abenteuers dürft ihr in einer beeindruckenden Videosequenz das dramatische Ende von **Super Metroid** noch einmal miterleben, diesmal jedoch professionell gerendert, mit spektakulären Effekten garniert und actionreicher als jeder Alien-Film.

NACKTE TATSACHEN

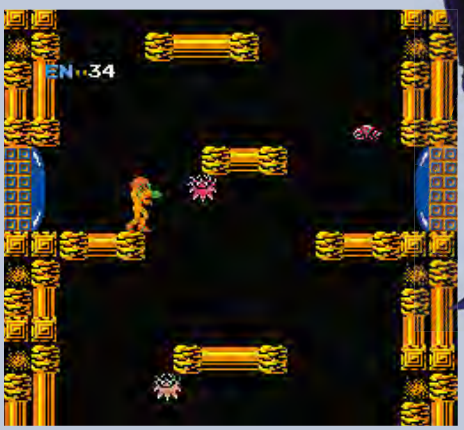
Zero Suit Samus • erstmals gesehen in: Metroid: Zero Mission (GBA)

Schon im ersten Trailer zu **Metroid: Other M** durften wir Samus ohne Rüstung und in ihrem hautengen Zero Suit bestaunen, der mehr von ihrem Körper zeigt, als er verbirgt. Erstmals wurde diese Version von Samus beim im Vergleich zum Original erweiterten Ende von **Metroid: Zero Mission** eingeführt und entwickelte sich schon bald zu einem Favoriten der Fans. Auf die Gründe dafür wollen wir nun nicht näher eingehen, wohl aber darauf, dass Frau Aran schon wesentlich früher ihre weiblichen Reize spielen ließ: Sobald ihr **Metroid** auf dem NES in unter drei Stunden durchgespielt habt, präsentiert sich euch die holde Pixel-Schönheit im knappen Bikini! Das war für Spieler in den 80er-Jahren eine ganz schöne Überraschung, dachten die meisten bis zu diesem Zeitpunkt doch, dass es sich bei Samus um einen Mann handle. Sogar in der amerikanischen Spielanleitung hieß es übersetzt: „Er [Samus Aran] ist der beste aller Kopfgeldjäger." Übrigens: Wenn ihr im Passwort-Menü „JUSTIN BAILEY" eingebt, bestreitet ihr das ganze Spiel ohne Anzug!

DA BIST DU PLATT

2D-Gameplay • erstmals gesehen in: Metroid (NES)

Die offensichtlichste und größte Änderung gegenüber der **Prime**-Trilogie ist natürlich die Rückkehr zum klassischen 2D-Gameplay, wie es bei den frühen **Metroid**-Ablegern auf NES, SNES und dem Gameboy Standard war. Zwar gibt es in **Other M** auch einige 3D-Abschnitte und eine Ego-Ansicht (mehr dazu lest ihr im Kasten „Ich hab dich im Visier"), einen großen Teil des Spiels werdet ihr jedoch mit Nach-links- und -rechts-Drücken auf dem Steuerkreuz verbringen. Eine ziemlich mutige Entscheidung! Aber natürlich ist die Zeit nicht stehen geblieben, und so wird das etwas angestaubte Gameplay des Serien-Urvaters im neuen Ableger der Reihe gehörig erweitert. So hat Samus nun eine Vielzahl cooler und effektiver neuer Moves drauf und eine automatische Zielhilfe lässt euch selbst gegen die härtesten Endgegner siegreich aus der Schlacht gehen. In Verbindung mit den sporadisch eingestreuten 3D-Kämpfen und -Hüpfereien erwartet euch eine extrem abwechslungsreiche und bunte Mischung aus alten und neuen Elementen.



ICH HAB DICH IM VISIER

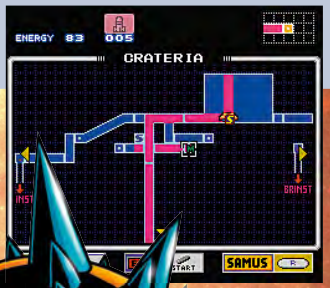
Visoren-Technik • erstmals gesehen in: Super Metroid (SNES)

Metroid Prime revolutionierte die schon fast in Vergessenheit geratene Spieleserie und holte sie mit einem Paukenschlag in die dritte Dimension. Ein ausschlaggebender Grund für den Erfolg: die innovative Visoren-Technik, die euch stets den vollen Überblick über alle eure Anzeigen gab. Noch besser: Per Knopfdruck durftet ihr alternative Visoren anwählen, die euch ein Scanmodul zur Verfügung stellten, euch unsichtbare Gegner sehen ließen und einen Wärmeblick ermöglichten. Auch **Other M** lässt dieses Feature nicht sterben; indem ihr die Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm richtet, könnt ihr jederzeit in die Ego-Ansicht wechseln, Objekte scannen und Gegner stilvoll aufs Korn nehmen. Visoren gab es allerdings schon wesentlich früher in der Seriengeschichte: In **Super Metroid** musstet ihr den X-Ray-Visor finden, der euch genau wie sein **Metroid Prime**-Pendant unsichtbare Gegenstände erkennen ließ. Damals passierte das natürlich noch in 2D, trotzdem ist es interessant zu sehen, welch lange Geschichte viele der **Metroid**-Features bereits hinter sich haben.

KARTENSPIELER

Einblendbare Weltkarte • erstmals gesehen in: Super Metroid (SNES)

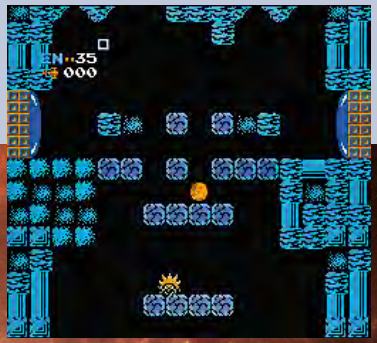
Heutzutage **Metroid** für den NES zu zocken, ist eine Qual. Nicht weil das Gameplay keinen Spaß mehr machen würde, sondern weil das Abenteuer keine Übersichtskarte und damit keine Möglichkeit zur Orientierung in der Spielwelt bietet. Und die ist groß. Sehr, sehr groß. Bei **Metroid II: The Return of Samus** war das ebenso, erst bei **Super Metroid** hatte Nintendo Erbarmen mit den Fans. Seitdem ist eine stets sehr übersichtliche und professionell gemachte Karte aus **Metroid** nicht mehr wegzudenken.



WENN MÖGLICH, BITTE WENDEN

Rückkehr in bereits besuchte Gebiete • erstmals gesehen in: Metroid (NES)

Für die einen ein wichtiger Atmosphäre-Faktor, für die anderen einfach nur ödes Herumgerenne: **Metroid** erforderte schon immer, dass ihr bereits erkundete Orte erneut besucht, um zu bisher unerreichbaren Arealen zu gelangen – oft sogar viele Male. „Backtracking" nennt man das im Videospiel-Jargon und auch **Other M** macht bis zu einem gewissen Grad Gebrauch davon. Ein wichtiger **Metroid**-Bestandteil oder schlicht nervig? Sagt uns eure Meinung dazu im Wii-Forum von www.n-zone.de!



EINE RUNDE SACHE

Morphball-Sonderfähigkeiten • erstmals gesehen in: Metroid II: The Return of Samus (GB)

Schon seit dem ersten Teil kann sich Samus in den Morphball verwandeln. In dieser Form kann sie durch enge Schächte schlüpfen und Bomben legen. Richtig spannend wurde es aber erst im zweiten Teil für den Game Boy, denn da bekam die runde Metallkugel neue, interessante Fähigkeiten spendiert. So durfte die Protagonistin nun auch ohne Hilfe von Bomben kleine Sprünge vollführen und sich an bestimmten Stellen per Spiderball-Fähigkeit an Wände haften und so luftige Höhen erforschen. Auch **Other M** bietet euch wieder eine ganze Palette an tollen Ballkünsten sowie kniffligen Labyrinthen, die ihr nur in Samus' Morph-Form bestreiten könnt.

FORTSETZUNG FOLGT ... NICHT!

Text | Christoph Kraus, Lukas Schmid

Es gibt Spiele, die einen Nachfolger spendiert bekommen sollten – doch der kam nie! Wir stellen einige davon vor.

DER HINTERGRUND

Jüngst wurde Hironobu Takeshita von Capcom in einem Interview nach einem Nachfolger von **Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros** gefragt. Der kreative Kopf hinter dem wohl besten Puzzle-Adventure, das die Wii jemals gesehen hat, hat einen zweiten Teil zwar nicht kategorisch ausgeschlossen, denkt aber nicht, dass gerade die richtige Zeit ist, um an einem Nachfolger zu arbeiten. Dies nehmen wir zum Anlass, euch hier Spiele zu präsentieren, von denen eine Fortsetzung angekündigt war, die nie kam!

STAR FOX

Wo wurde die Fortsetzung angekündigt?
Auf der E3-Messe 1995

Als das Fox-McCloud-Abenteuer **Star Fox** (in Europa: **Star Wing**) fürs Super Nintendo in den Handel kam, waren die Spieler aus dem Häuschen: Die damals verblüffend hübsche 3D-Grafik war vorher undenkbar gewesen. Aufgrund des großen Erfolgs gab Nintendo gleich darauf den Startschuss für einen zweiten Teil: **Star Fox 2** sollte im Herbst 1995 kommen und war bereits komplett fertiggestellt, als das Spiel plötzlich ohne Angabe von Gründen zurückgezogen wurde. Selbst deutsche Magazine berichteten fleißig über Fox' Rückkehr aufs SNES – doch im Testlabor trudelte es nie ein.

Kaum zu glauben: Nintendo brachte das fertige **Star Fox 2** nicht heraus, weil schon der Nachfolger **Star Fox 64** alias **Lylat Wars** in den Startlöchern stand.

DIDDY KONG RACING

Wo wurde die Fortsetzung angekündigt?
Im Spiel selbst (siehe Beweis-Screenshot)

Ihr habt die Nintendo-64-Originalversion von **Diddy Kong Racing** erfolgreich durchgespielt? Dann erinnert ihr euch möglicherweise noch an die Zeile „To be continued" aus dem Abspann. Als dort alle an der Programmierung beteiligten Entwickler aufgelistet waren, folgte ebendieser Hinweis, der auf **Diddy Kong Racing 2** schließen ließ. Doch selbst Jahre danach war immer noch kein zweiter Teil in Sicht. Erst Anfang des neuen Jahrtausends kündigte Nintendo anlässlich der internationalen GameCube-Enthüllung das Rennspiel **Donkey Kong Racing** an. Darin sah man den Kong-Chaos-Clan mit Schwertfisch Enguarde und Nashorn Rambi durch die Prärie reiten. Doch nach dem Verkauf des ehemaligen Nintendo-Exklusiv-Studios Rare an Konkurrent Microsoft wurde das Projekt eingestellt. Aber was spielte sich hinter den Kulissen ab? War das Spiel schon weit fortgeschritten? Und warum setzte Nintendo die Entwicklung nicht einfach ohne die Mithilfe durch Rare fort? Eine gut recherchierte Reportage auf der spanischen Fanseite Mundorare – die leider mittlerweile nicht mehr betrieben wird – schaffte jüngst Klarheit: Abgesehen vom kurzen Trailer hat Rare nie etwas anderes geschaffen. Als Gameplay-Kernstück war wohl geplant, dass man die tierischen Fortbewegungsmittel mittels Knopfdruck wechseln konnte. Aus dem Projekt **Diddy Kong Racing 2** resultierte dann offenbar einst das Action-Adventure **Dinosaur Planet** für Nintendo 64, das letztlich im Herbst 2002 als **Star Fox Adventures** in den Handel kam – für den GameCube! Und einige Elemente aus **Donkey Kong Racing** verwendete Rare, um den Prototyp des (längst eingestellten) Xbox-Flitzers **Sabreman Stampede** zu entwickeln, der dann zu **Banjo-Kazooie: Schraube locker** umgearbeitet wurde. Kurz und knapp: Außer der DS-Neuauflage von **Diddy Kong Racing** war an der vollmundig angepriesenen Formulierung „To be continued" nichts dran!

Beim Nintendo-64-Renner **Diddy Kong Racing** warb der Abspann mit der Ansage „Fortsetzung folgt", doch der zweite Teil blieb aus!

BEYOND GOOD AND EVIL

Wo wurde die Fortsetzung angekündigt?
Bei den Ubidays 2008; das offene Ende deutet jedoch bereits auf eine Fortsetzung hin.

Als **Beyond Good & Evil** im Jahr 2003 erschien, waren sich Kritiker und Spieler einig: Das Action-Adventure im Stil der **Zelda**-Reihe war etwas ganz Besonderes, die Atmosphäre und das Gameplay befanden sich auf höchstem Niveau. Wie bei so vielen Spielen wurde die tolle Qualität jedoch nicht mit hohen Verkaufszahlen belohnt. Dennoch führte Ubisoft auf den Ubidays 2008 einen Trailer vor, der den Charakter Pey'j aus **Beyond Good & Evil** zeigte und Fans freudig auf einen zweiten Teil hoffen ließ – aber bis heute ist nicht einmal bekannt, für welche Konsolen es kommt. Ein weiter, im Internet aufgetauchter Trailer präsentierte sogar HD-Gameplay-Szenen mit Protagonistin Jade in Aktion. Trotzdem: Genaues weiß man nicht und von offizieller Seite sind Infos rar gesät. Es bleibt zu hoffen, dass das Spiel letzten Endes nicht dasselbe Schicksal ereilt wie das einstige GameCube-Projekt **Starcraft Ghost**, das nach jahrelanger Entwicklungszeit einfach so gestoppt wurde und somit endgültig ins Nirwana der nie erschienenen Spiele abgedriftet ist.

Am Ende von **Beyond Good & Evil** scheint die Bedrohung durch die Außerirdischen abgewandt zu sein – doch dann taucht eine Mutation auf der Hand der Figur Pey'j (siehe unteres Bild) auf. Das deutete schon damals auf Teil 2 hin.

BANJO-TOOIE

Wo wurde die Fortsetzung angekündigt?
Im Spiel selbst (siehe Beweis-Screenshot)

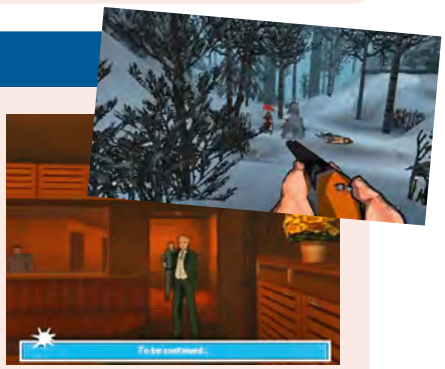
Dass Rare für eine gute Portion Humor bekannt ist und sich selbst gern auf die Schippe nimmt, dürfte allen Zockern klar sein. Daher darf man nicht unbedingt jedes Zitat einer Spielfigur, das man in Rare-Spielen findet, auf die Goldwaage legen. Wir tun's trotzdem: Banjo und seine Freunde Mumbo-Jumbo, Jamjars und Humba Wumba spielen nach dem letzten Gefecht eine Fußball-Partie mit dem Schädel (!) der Hexe Gruntilda. Die erzböse Frau hat zwar keinen Kopf mehr, plappert aber trotzdem munter drauflos: „Das wird euch noch leidtun, euch allen! Wartet nur auf **Banjo-Threeie** …", bevor das Spiel endgültig mit der bildschirmfüllenden Textzeile „Game Over" endet. Der versprochene Titel ist nie erschienen – lediglich die Xbox-360-Fortsetzung **Banjo-Kazooie: Schraube locker**, die aber kein reines 3D-Jump&Run mehr war, sondern den Fokus eher auf die Rennspieleinlagen legte.

Nach dem Durchspielen von **Banjo-Tooie** verweist Hexe Gruntilda auf **Banjo-Threeie** … hat sie sich da etwa verplappert? Nö, denn das Spiel erschien nie.

XIII

Wo wurde die Fortsetzung angekündigt?
Im Spiel selbst (siehe Beweis-Screenshot)

Ebenfalls von Ubisoft kam dieser GameCube-Ego-Shooter im Cel-Shading-Look, der auf den Erwachsenen-Comics des belgischen Zeichenkünstlers Jean Van Hamme basiert. Das Spiel deckt die Story der ersten fünf Teile der inzwischen 19-bändigen Reihe ab und erzählt einen äußerst spannenden Polit-Thriller rund um den an Amnesie leidenden Protagonisten, der nur unter der Nummer XIII bekannt ist und dem der Mord des Präsidenten der USA angelastet wird. Um seine Unschuld zu beweisen, ballert er sich durch das wunderbar gemachte, aber leider viel zu kurze Abenteuer und kommt einer streng geheimen Verschwörung auf die Spur, nur um nach dem scheinbaren Happy End zu merken, dass sein wahrer Leidensweg soeben erst begonnen hat. Für uns als Spieler hieß das: „To be continued …" Auf die Fortsetzung warten wir seitdem jedoch vergeblich, denn **XIII** war ein kommerzieller Flop. Wer wissen will, wie die Geschichte weitergeht, dem bleibt somit nur der Weg zum gut sortierten Comic-Fachhandel.



XIII hörte sehr abrupt auf – mit dem Verweis auf eine Fortsetzung. Die jedoch blieb aus!

NINTENDOS UNBEKANNTE STIEFKINDER

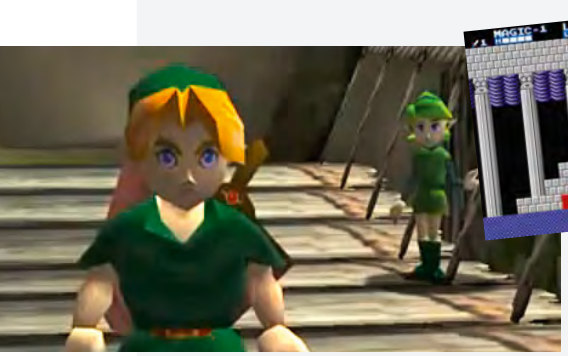
Text | Lukas Schmid, Anne Schmiedl

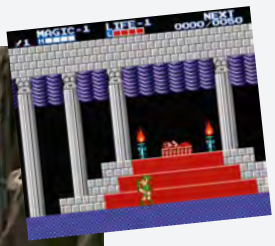
Diese Spiele lassen Sammlerherzen höher schlagen: Sie haben niemals offiziell in den Läden gestanden – und sind gerade deswegen nicht nur selten, sondern zum Teil auch richtig teuer.

ALL NIGHT NIPPON SUPER MARIO BROS.

Super Mario Bros. dürfte wohl jedem Nintendo-Fan ein Begriff sein. Die hier vorgestellte Variante ist jedoch sogar fleißigen N-ZONE-Lesern sicher unbekannt – das ändern wir nun mit diesem Bericht! Wie es bei schrägen Ideen und deren kreativer Umsetzung oftmals der Fall ist, stecken natürlich die Japaner hinter der Neuinterpretation des Spiele-Klassikers. Auslöser dafür war 1986 eine Radiosendung namens **All Night Nippon**, die schon seit 1967 jeden Tag vier Stunden lang im japanischen Radio zu hören ist. Zu besagter Rundfunk-Show entstand damals eine spezielle Werbeversion des bekannten NES-Spielhits mit dem Titel **All Night Nippon Super Mario Bros.** – und die hat es in sich! Denn auch wenn das Spiel vom Gameplay her keinerlei Abweichungen zu der Originalversion aufweist, unterscheidet es sich doch in der Grafik deutlich von der berühmten Vorlage. Die gewohnten und liebgewonnenen Gegner des italienischen Klempners sind nämlich nicht wie gewohnt Gumbas und andere Feinde, stattdessen springt Mario munter auf den Gesichtern der bei uns unbekannten, japanischen **All Night Nippon**-Radiomoderatoren herum. Diese Gegner sehen so was von bizarr aus, da bildet sich sogar bei hartgesottenen Zockern Angstschweiß auf der Stirn!

ZELDA COLLECTOR'S EDITION



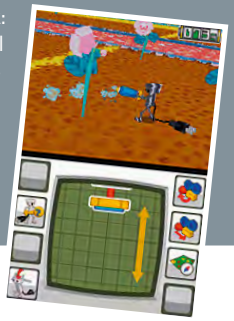


Den meisten **Zelda**-Fans ist die sogenannte **Zelda: Collector's Edition** für den GameCube bestimmt ein Begriff. Diese war niemals als eigenständiges Spiel im Handel erhältlich, sondern in Europa nur im GameCube-Bundle gemeinsam mit **Mario Kart: Double Dash!!** oder alternativ für 4.500 Punkte über den Nintendo-Sternekatalog zu erstehen. Eine recht happige Summe, dafür bekommen Fans des Zipfelmützenträgers Link aber auch einiges geboten: Neben den Originalversionen von **The Legend of Zelda**, **Zelda II: The Adventure of Link**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** sowie **The Legend of Zelda: Majora's Mask** findet sich auch eine Drei-Level-Demo des zu dieser Zeit neuesten Ablegers **The Legend of Zelda: The Wind Waker** sowie eine Auswahl von Videos damals aktueller Spiele auf der Scheibe. Besonders interessant: eine mehrminütige **Zelda**-Retrospektive, die einen Überblick über alle bis zu jenem Zeitpunkt erschienenen Games aus dem Hyrule-Universum gab. Heute ist diese Spielesammlung übrigens knapp 60 Euro wert.

NEU UND SELTEN: MODERNE KLASSIKER

Tingle's Balloon Fight:
Im Spiel **Balloon Fight** aus dem Jahre 1984 kontrolliert ihr den namenlosen Protagonisten, an dessen Rücken zwei Luftballons befestigt sind, auf seinem Weg durch hübsche 2D-Levels und weicht fiesen Feinden aus. **Tingle's Balloon Fight** aus dem Jahr 2007 greift das bewährte Gameplay wieder auf: Diesmal jedoch schwingt ihr euch in Gestalt des nervigen **Zelda**-Gnoms Tingle in die Lüfte. Das Spiel war erst nur für japanische Fans über den dortigen Club Nintendo erhältlich, ist inzwischen aber auch im europäischen Prämienkatalog erhältlich. Recht selten ist das Spiel auf beiden Kontinenten.

Chibi Robo: Park Patrol:
Ein weiteres Schmankerl für Freunde exklusiver Spiele stellt **Chibi Robo: Park Patrol** dar. Nachdem der Vorgänger auf dem GameCube trotz der witzigen Spielidee kommerziell gefloppt war, entschied sich Nintendo bei der Fortsetzung für einen exklusiven Vertrieb durch die amerikanische Einkaufskette Wal-Mart. Das Spiel gab es also nirgendwo anders zu kaufen. Die Japaner hatten wieder einmal mehr Glück: Dort erschien das Spiel ganz regulär im Handel. Bei uns dagegen hat der smarte Roboter bis heute nur ein einziges Abenteuer erlebt.



Game & Watch Collection:
Bevor Donkey Kong, Link, Mario und Co. ihren Siegeszug antraten, feierte Nintendo erste Erfolge mit den Game&Watch-Konsolen, auf denen jeweils ein relativ simples Spiel lief. Inzwischen existieren etliche Sammlungen, die diese Klassiker auch jüngeren Zockern zugänglich machen. Ein Beispiel ist die 2008 erschienene **Game & Watch Collection**, welche die drei Titel **Oil Panik**, **Donkey Kong** sowie **Green House** beinhaltet. Auch dieses Spiel ist ausschließlich über den Club Nintendo erhältlich.

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS 1990

1990 brachte Nintendo in 30 amerikanischen Staaten das Blut von leidenschaftlichen Wettkämpfern zum Sieden, denn die Nintendo World Championships wurden ausgetragen! Die furchtlosen Teilnehmer bewiesen in drei verschiedenen Altersgruppen in insgesamt drei unterschiedlichen Spielen ihr Geschick: Wettkämpfe in **Super Mario Bros.**, **Rad Racer** und **Tetris** standen auf dem Programm. Innerhalb eines Zeitlimits von sechs Minuten und 21 Sekunden galt es, möglichst viele Punkte in den einzelnen Kategorien anzusammeln und es so bis ins Finale zu schaffen. Für den Wettbewerb stellte Nintendo insgesamt 116 Module mit den drei Disziplinen her, darunter 90 graue Versionen sowie 26 goldene. Die Gewinner der jeweiligen Städte und Altersgruppen durften eine graue Variante des Spiels mit nach Hause nehmen, während die 26 goldenen Module bei einem Wettbewerb der Zeitschrift **Nintendo Power** an die besten Teilnehmer ausgegeben wurden. Das goldene Modul zu den Nintendo World Championships 1990 gilt sozusagen als der Heilige Gral für Sammler von NES-Spielen auf der ganzen Welt. Wie viel Geld Fans tatsächlich für ein solches Modul auf den Tisch legen, ist wirklich unglaublich: Erst Ende letzten Jahres wechselte eine der goldenen Editionen für 18.000 Dollar – also umgerechnet 13.600 Euro – den Besitzer.

Das goldene Modul zu den Nintendo World Championships 1990 gilt sozusagen als der Heilige Gral für Sammler von NES-Spielen auf der ganzen Welt.

DONKEY KONG COUNTRY COMPETITION CARTRIDGE

Sagt euch die Powerfest 1994 Championship etwas? Nein? Kein Wunder, denn die fand ja immerhin schon vor knapp 16 Jahren in Amerika statt und dürfte wohl nur den allerwenigsten Spielern auch heute noch ein Begriff sein. Berühmt geworden ist jedoch die sogenannte **Donkey Kong Country Competition Cartridge**, die bei besagter Meisterschaft im Finale zum Einsatz kam: Auf dem SNES-Modul befindet sich eine speziell angepasste, zeitlich begrenzte Version des damals noch nicht im Handel erhältlichen Spiels **Donkey Kong Country**. Die Aufgabe der Wettbewerbsteilnehmer war es, innerhalb dieses Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Punkten zu ergattern und die anderen Teilnehmer des Wettbewerbs auszustechen. Nach einem zweiten Einsatz auf der Blockbuster World Videogame Championship II im Jahr 1995 wurden die nur 2.500 gefertigten Module verlost und sind heute äußerst selten: Fans mit dickem Geldbeutel legen auf Auktionsplattformen im Internet zumeist über 1.000 Euro für ein Exemplar des Spiels hin.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

DRAGON QUEST IX

DS – Itemlisten und Tipps für alle Hüter des Himmels!

Ein so umfangreiches Rollenspiel wie **Dragon Quest IX – Die Hüter des Himmels** ist natürlich an allen Ecken und Enden vollgestopft mit versteckten Items, geheimen Belohnungen und der einen oder anderen Möglichkeit, einmal kräftig zu tricksen. Wir haben auf dieser Seite eine kleine Auswahl an wissenswerten Tipps und Tricks für eure Reise durch die weite **Dragon Quest**-Welt zusammengestellt, die euch das Abenteuer erleichtern werden.

Itemliste für den Alchemietopf

Der Alchemietopf, den ihr bereits nach einigen Spielstunden erhaltet, ist ja eine richtige Wundertüte: Einfach die passenden Zutaten reingeworfen und im nächsten Moment habt ihr einen coolen, neuen Gegenstand. Leider sind die Rezepte, die ihr für erfolgreiche und wirkungsvolle Kombinationen benötigt, oft ziemlich gut versteckt. Damit euch nichts entgeht, haben wir im Folgenden alle Rezepte für Hilfs- und Heilitems zusammengestellt, die ihr im Spiel finden könnt. Gutes Gelingen beim „Nachkochen"!

Item	Zutaten
Achat der Evolution	2 Göttertrank + 2 Ätherischer Stein + Chronokristall
Aggressenz	2 Kloppkäppchen + Weckwurz + Weichwurz
Allheilmittel	Wundermittel + Engelsglocke + Weckwurz
Astralfeder	3 Flatterfeder + 2 Frisches Wasser + Engelsglocke
Ätherischer Stein	Allheilmittel + Verzauberter Stein + 2 Weiazynthe
Buntes Traumtuch	3 Schmuddeliger Verband + Strahlestein + Himmelsgebinde
Elfenelixier	Yggdrasil-Blatt + 3 Königliche Erde + 5 Nektar
Goldbarren	3 Göttertrank + 2 Ätherischer Stein + 5 Vogelsangnektar
Göttertrank	2 Kristallscherbe + 2 Weisenelixier + 2 Astralfeder
Hephaistosflamme	Lavaklumpen + Königliche Erde + Krötenöl
Himmelsgebinde	3 Frisches Wasser + 5 Gespinst
Kristallscherbe	3 Strahleschrein + 3 Dämmstoff
Malafizit	Rosa Perle + 2 Teufelstattoo + 3 Weiazynthe
Mystische Mixtur	Hübschhut + Schleuderschlamm + 3 Kuhfladen
Raffinessenz	2 Kloppkäppchen + Glitschkraut + Überlegene Arznei
Schwermetall	3 Feuerstein + 3 Eisenerz
Silberblatt	3 Mondrauten-Knolle
Sonnenstein	2 Kristallscherbe + 3 Spiegelstein + Hephaistosflamme
Spezialarznei	2 Starke Arznei
Spezialgegengift	2 Starkes Gegengift
Starke Arznei	2 Heilkraut
Starkes Gegengift	Gegengiftkraut + Heilkraut
Stein der Weisen	Orichalkum + 3 Vogelsangnektar + Silberne Kugel
Überlegene Arznei	Heilkraut + Starke Arznei
Verzauberter Stein	2 Blitzbrocken + 2 Eiskristall + Mystische Mixtur
Vogelsangnektar	3 Nektar + Frisches Wasser + 5 Schlummerblume
Weichwurz	Starke Arznei + Mondrauten-Knolle
Weisenelixier	Zauberwasser + Königliche Erde + 3 Nektar
Wundermittel	Spezialarznei + Überlegene Arznei + Mondrauten-Knolle
Yggdrasil-Tau	Yggdrasil-Blatt + Elfenelixier
Zauberwasser	Weihwasser + Königliche Erde + Nektar

Minimedaillen-Belohnungen

Natürlich sind auch in **Dragon Quest IX** wieder jede Menge der serientypischen Minimedaillen versteckt. Wie gehabt sammelt ihr sie in den verstecktesten Winkeln der Spielwelt ein und tauscht sie bei einer bestimmten Person gegen witzige Preise – dieses Mal ist Käpt'n Klaubär in Welkham euer Ansprechpartner. Bringt ihm einfach die in unserer Tabelle angegebene Anzahl der wertvollen Minimedaillen und sackt die Items ein.

Anzahl Minimedaillen	Belohnung
4	Diebesschlüssel
8	Merkurkopftuch
13	Häschenkostüm
18	Piratenpulli
25	Feinstrumpfhose
32	Wunderschwert
40	Heilige Rüstung
50	Meteoritenarmschiene
62	Rostiger Helm
80	Drachenrobe

Verfrühtes Geburtstagsgeschenk

Habt ihr im Profil eures Charakters schon dessen Geburtstag festgelegt? Wenn nicht, solltet ihr das schnell nachholen: Zur Feier dieses Tages lassen nämlich im ganzen Land alle Monster ihre Items mit erhöhter Wahrscheinlichkeit fallen – und dieses Geburtstagsgeschenk ist doch viel zu schön, um es nur einmal im Jahr zu bekommen! Stellt also die interne Uhr eures DS einfach vor dem Spielen auf das entsprechende Datum um und freut euch über den Extra-Itemsegen!

Gegenstände verdoppeln

Mit diesem einfachen Trick holt ihr mehr aus euren Gegenständen heraus, nämlich das Doppelte. Ihr benötigt nur einen hilfsbereiten Freund, der selbst über **Dragon Quest IX** verfügt. Verbindet euer Game über die Drahtlosverbindung mit dem Spiel eures Freundes und gebt ihm alles, von dem ihr gern eine Kopie hättet. Habt ihr alles übertragen, schaltet ihr ohne zu speichern oder das Spiel eures Freundes vorher zu verlassen (!) euren DS aus. Das Spiel wird „vergessen", dass ihr die Gegenstände übertragen habt, und sie weiterhin in eurem Inventar anzeigen. Jetzt müsst ihr euch nur noch die duplizierten Items von eurem Freund zurückgeben lassen. Das Ganze kann beliebig oft wiederholt werden.

DRAGON BALL 2 ORIGINS

DS – Hier wird ausgiebiges Zocken so richtig belohnt!

Dragon Ball-Fans, aufgepasst: Habt ihr nach dem Durchspielen der Hauptstory von **Dragon Ball Origins 2** noch immer nicht genug von fiesen Gegnern, geheimen Schätzen und vor allem Son-Goku und seinen Mitstreitern? Kein Problem! Denn wenn ihr erst einmal den im Spiel enthaltenen Bonus-Menüpunkt „Theater" freigeschaltet habt, stehen euch endlich alle schrägen Zwischensequenzen des Spiels jederzeit zum Immer-wieder-Ansehen zur Verfügung. Wir verraten euch, worauf ihr achten und auf welche Ziele ihr hinarbeiten müsst, um diesen Bonus freizuschalten.

Theater freischalten

Hier kommt eine richtig harte Nuss: Wollt ihr euch die Zwischensequenzen von **Dragon Ball Origins 2** im Bonus-Menü ansehen, müsst ihr bereits sämtliche (!) Sammelfiguren UND Basen euer Eigen nennen, die es im Spiel zu finden gibt. Wenn ihr diese Mammutaufgabe bewältigt habt, wird der Theater-Modus anwählbar. Unser Tipp: Spielt die Levels mehrmals und nehmt euch die Zeit, alle Schatzkisten zu finden, bevor ihr in einem späteren Durchgang einfach nur so schnell wie möglich ins Ziel rennt, um einen S-Rang zu kassieren. Auf diese Weise geht euch keine seltene Figur durch die Lappen.

Kultig: Befolgt unsere Tipps und ihr könnt euch schon bald die witzigen **Dragon Ball Origins 2**-Szenen im Menü ansehen.

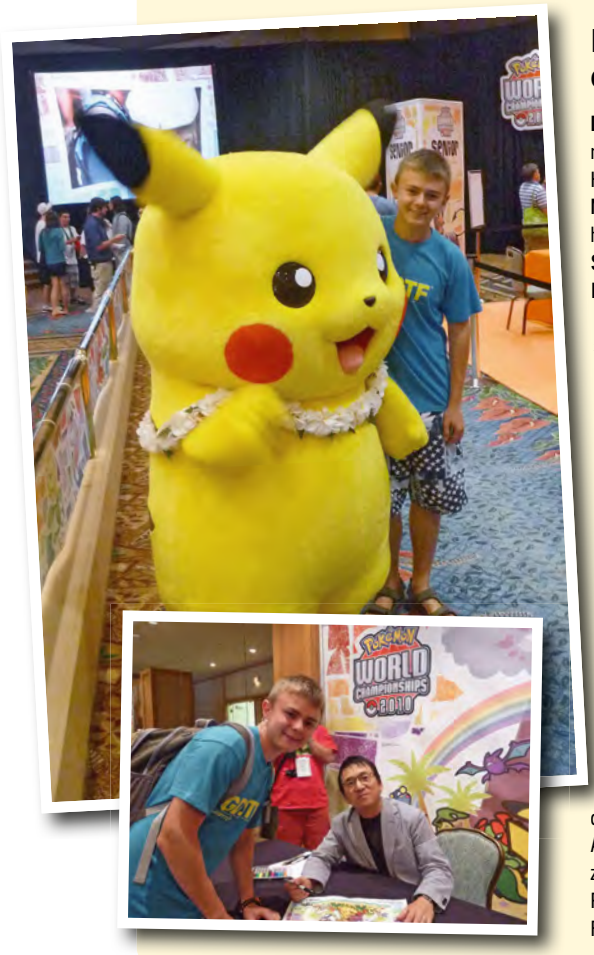
TOY STORY 3

Wii – Goldsterneschnappen leicht gemacht!

Belohnungen für bestimmte Aktionen in Videospielen sind momentan ja total in – **Toy Story 3** macht da keine Ausnahme und fährt mit einer Unmenge an Goldsternen auf, deren Freischaltung von euch nur ein bisschen Ausdauer und spielerisches Geschick erfordert. Die folgende Liste beinhaltet alle Bedingungen, die ihr erfüllen müsst, um auch den letzten Goldstern euer Eigen zu nennen! Viel Erfolg!

Goldstern	Bedingung
Amateur Bug Collector	Rettet 3 Raupen.
Amateur Ghost Sucker	Fangt mit dem Blitzableiter 3 Geister ein.
Amateur Haunter	Schaltet 3 Stadtbewohner frei.
Amateur Kicker	Attackiert 5 Stadtbewohner mit dem Sprungkick.
Avid Costumer	Findet alle Anpassungen für Sids Spukhaus, Lotsos Verzaubertes Tal und Zurgs Weltraumhafen.
Big Spender	Gebt 30.000 Gold aus.
Breaking Boards	Zerstört 25 Fässer und Kisten.
Enchanted Sheriff	Schließt alle Missionen des Verzauberten Tals ab.
Gone Wanderin'	Legt eine sehr weite Strecke zu Fuß zurück.
Haunted Explorer	Sammelt in Sids Spukhaus alle Preis-Kapseln ein.
Having a Ball	Trefft 30 Dinge mit einem Ball.
Jr Monster Slayer	Zerstört 5 Gargoyles.
Jr Pixie Torcher	Zündet mit dem Drachen 5 Wichtel an.
Jr Re-animator	Erschafft 5 Zombie-Stadtbewohner.
Jumpin' Jackrabbits!	Springt eine sehr weite Strecke mit Bullseye.
Knock It Off	Verprügelt 10 Questgeber.
Long Haul	Erforscht ein großes Areal mit einem Fahrzeug.
Master Grower	Lasst 10 Dinge größer werden.
Master Monster Slayer	Zerstört 10 Gargoyles.
Master Pixie Slayer	Besiegt 10 Wichtel.
Master Re-animator	Erschafft 10 Zombie-Stadtbewohner.
Master Shrinker	Lasst 10 Dinge kleiner werden.
Miner 49er	Baut 15 Goldadern ab.
Mission Master	Schließt 50 Missionen erfolgreich ab.
On a Mission	Schließt 10 Missionen erfolgreich ab.
Parachute King	Trefft 15 Fallschirmjäger-Ziele.
Power Shopper	Kauft 10 Gegenstände aus dem Katalog.
Prize Capsule Collector	Sammelt 15 Preis-Kapseln.
Prize Capsule Enthusiast	Sammelt 25 Preis-Kapseln.
Pro Kicker	Attackiert 10 Stadtbewohner mit dem Sprungkick.
Ridin' the Range	Reitet eine sehr weite Strecke auf Bullseye.
Riding the Rails	Rutscht eine sehr weite Strecke auf Schienen.
Rolly Polly	Führt mit einem Fahrzeug 40 Fassrollen aus.
Saddle the Dragon	Fliegt eine sehr weite Strecke auf dem Drachen.
Saving Up	Sammelt über 30.000 Gold.
Sheriff of the Future	Schließt alle Missionen des Weltraumhafens ab.
Space Explorer	Sammelt im Weltraumhafen alle Preis-Kapseln ein.
Spooky Sheriff	Sammelt im Spukhaus alle Preis-Kapseln ein.
Strongman	Tragt ein schweres Objekt über eine sehr weite Strecke.
Swimming Lessons	Werft 5 Stadtbewohner ins Wasser.
Triple Flusher	Betätigt 3 Mal die Spülung des Klohäuschens bei Sids Spukhaus.
Under the Sea	Springt 10 Mal ins Wasser.
Wand Waver	Zaubert Flügel an 10 Dinge.
Winner's Circle	Nehmt an 20 Rennen mit Bullseye teil.
Woodland Explorer	Sammelt alle Preis-Kapseln bei den Regenbogen ein.
Zurg Bot Destroyer	Zerstört 10 Zurg-Bots.
Zurg Bot Smasher	Zerstört 3 Zurg-Bots.

MAXI BEI DER POKÉMON-WM AUF HAWAII



N-ZONE-Leser Maxi Sievers war beim Mega-Event dabei. Im Spielerforum lest ihr sein Erlebnis-Tagebuch.

Dienstag: Juhuu! Ich übernachte in L. A. und freue mich schon auf die Weiterreise nach Kona auf der Insel Hawaii. Das Hotel ist aber nicht so der Bringer.

Mittwoch bis Freitag: Die Erkundung der Insel steht heute auf dem Programm.

Samstag: Genial! In der Zeitung lese ich, dass die **Pokémon World Championships** in unserem Hotel ausgetragen werden! Ich wusste zwar, dass sie auf Hawaii stattfinden – aber ausgerechnet hier im Hotel? Wie geil! Die WM hat zwar schon am Freitag begonnen, aber zum Glück kommt der interessante Teil der Veranstaltung erst noch.

Sonntag: Heute ist der große Tag, ein Grund zum Feiern! Um die Mittagsstunde geht es ab zum Event, wo die Teilnehmer schon heftig dabei sind, ihre Turniere zu bestreiten – und das einerseits mit dem Sammelkartenspiel, andererseits auf dem DS. Nachdem ich mit Pikachu, Feurigel und dem Rest Bekanntschaft gemacht habe und ein paar Fotos vom Kartenspiel-Halbfinale geknipst habe, schnappe ich mir das Event-Pokémon, ein Iksbat. Danach reihe ich mich schnurstracks in die Warteschlange ein, um mir Autogramme zu holen. Schon bald wird mein Nintendo DS Lite von Junichi Masuda, dem Entwicklungsleiter von **HeartGold & SoulSilver,** und Shigeki Morimoto, dem Entwicklungsleiter von **Schwarz & Weiß,** mit einem Autogramm verschönert. Um 15:30 Uhr erhalte ich zudem die Unterschrift von Tsunekazu Ishihara, dem Präsidenten von Game Freak. Und los geht's zum DS-Finale! Irgendwie unglaublich, aber wahr: Sogar in der ersten Reihe ist Platz frei! Ich gehe also direkt zur Bühne und stelle mich neben die Kameramänner japanischer Sender! Dem Sieger winkt an diesem Abend übrigens ein Stipendium in Höhe von 7.500 Dollar. Nachdem die Gewinner gekürt wurden, verabschieden sich alle und die **Pokémon**-WM 2010 ist zu Ende. Hoffentlich kann ich nächstes Jahr selbst mitmachen! Ich kann nur sagen, dass dies mein bis dato größtes Gamer-Highlight war und dass ich noch den Rest der Ferien hier auf der tollen Insel Hawaii verbringen werde.

Viele Grüße und Aloha, euer treuer Leser
Maxi Sievers

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Jetzt seid ihr dran: Was sagen die übrigen beiden Miis? Der Leser mit den lustigsten Sprechblasen erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit dem jeweiligen Spruch drauf. Schickt eure Texte bis zum 28. September an redaktion@n-zone.de (Betreff „Du, sag mal!").

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:
Was war denn da los? Kein einziger Leser erfüllte die Bedingungen der letzten Wette. War es wirklich so schwer, sich in Badehose und Schwimmflossen an einem Sandstrand fotografieren zu lassen und dabei ein T-Shirt zu tragen, das etwas mit Nintendo zu tun hat? Na gut, vielleicht haben wir doch ein bisschen über die Stränge geschlagen, als wir von euch verlangten, einen Nintendo-Controller in der Hand zu halten. Diesen Monat lockern wir die Bedingungen ein bisschen – jetzt sind auch Fotos erlaubt, die auf einer Liegewiese geknipst werden. Und Schwimmflossen müsst ihr auch nicht mehr tragen.

DIE AKTUELLE WETTE:
Unser wagemutiger Praktikant Lukas wettet, dass es keine drei N-ZONE-Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

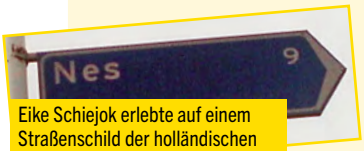
1. **Ihr fotografiert euch in Badehose an einem Sandstrand oder auf einer Liegewiese.**
2. **Dabei tragt ihr ein T-Shirt, das etwas mit Nintendo zu tun hat.**
3. **In euren Händen befindet sich ein beliebiger Nintendo-Controller (aber keine tragbare Konsole!).**

Falls sich Lukas irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, für die nächste Ausgabe einen N-ZONE-Artikel mit Taucherbrille auf dem Kopf zu schreiben.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 28. September 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

TRAUM-URLAUB 2010

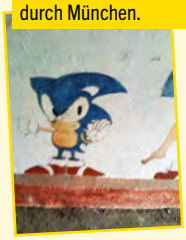
In der letzten N-ZONE fragten wir nach euren schönsten Urlaubsfotos, die etwas mit Nintendo zu tun haben. Und hier sind sie!



Eike Schiejok erlebte auf einem Straßenschild der holländischen Nordseeinsel Ameland ein Déjà-vu: Das Nentendo Entertainment System, kurz NES, ist einfach überall!

Marco Klausner war zufällig in New York in Urlaub, als **Super Mario Galaxy 2** in die Läden kam. So konnte er den Wii-Hüpfer schon drei Wochen vor dem Deutschlandstart spielen. Das Bild zeigt ihn im Nintendo World Store.

Auch N-ZONE-Redakteur Christoph hat noch einen Urlaubsschnappschuss in petto: Dieses Sonic-Porträt entdeckte er bei einem Rundgang durch München.



Lars Rothenbuch aus Murrhardt bei Winnenden begleitete seine Schwester zu einem Spielplatz auf der Insel Rügen. Dabei fielen ihm Plastikteile auf, die den Rubinen aus der **Zelda**-Serie frappierend ähneln.

Julia Altenburger hat die Wahrheit über die Verschiebung von **Pikmin 3** herausgefunden: Captain Olimar hat sich von den Pikmin losgerissen und arbeitet nebenberuflich im Souvenier-Laden.

MISSION: ALL-KRAWALL

DER LETZTE WETTBEWERB:
Letzten Monat suchten wir den Spieler mit der niedrigsten Spielzeit im **Galaxy 2**-Level „Großmeister der Galaxien" in der „Hüpfheld-Galaxie". Hier sind die Besten:

2:58:35 Minuten	**Heiko Frankowski**
3:08:73 Minuten	Tobias Braner
3:53:31 Minuten	Arthur Wietzorek
4:13:48 Minuten	Jörg Beetz
4:17:90 Minuten	Lars Linden

DER NEUE WETTBEWERB:
Diesen Monat suchen wir die kürzeste Spielzeit für den Level „Das Geheimnis des Bilderrätsels" in der „Puzzleplanken-Galaxie". Ihr dürft auch mit einem zweiten Mitspieler teilnehmen. Einsendungen an redaktion@n-zone.de werden bis 28. September entgegengenommen. Nicht vergessen: Unbedingt einen Beweis-Screenshot beifügen! Wer ist der beste **Super Mario Galaxy 2**-Zocker und schafft den Rekord? Wir freuen uns auf eure Zuschriften.

LESERZITATE

Ich finde, dass für die Wii doch ziemlich gute Spiele erschienen sind, auch abseits der bekannten Marken, etwa **Muramasa**, **Okami**, **Little King's Story** oder **Zack und Wiki: Der Schatz von Barbaros**. Solche Spiele sind mir allemal lieber als Spiele, die lieblos umgesetzt sind, oder solche, die dem Hersteller nur den schnellen Euro bringen sollen. Denn so viel Zeit habe ich ja gar nicht, um so viele gute Spiele durchzuspielen.

JENS B. NIELSEN

In Sachen Titelblatt verweise ich einfach mal auf die Kollegen der **X3**. Was die für aufgeräumte Titelbilder abliefern, ist unfassbar und wirklich lobenswert. Die N-ZONE ist da eher hektisch aufgebaut. Aber eines kann man euch nun wirklich nicht vorwerfen, nämlich dass ihr eure Arbeit nicht liebt. Die N-ZONE ist wirklich mit Herz gemacht.

XXRENI150

Ich bekenne mich als großer Liebhaber der **Donkey Kong Country**-Serie und habe alle drei Teile bereits mehrmals durchgespielt. Bei der Wii-Fortsetzung vermisse ich jedoch die Kremlings. Wie können die Entwickler diese kultige Gegner-Spezies einfach so weglassen, ohne ebenbürtigen Ersatz zu bieten? Das Spiel wirkt dadurch nicht wie ein vierter Teil der Reihe, sondern wie ein eigenständiges Abenteuer, das den Titel **Donkey Kong Country** nicht verdient. Ich bin jedenfalls bei der Wii-Neuauflage skeptisch und werde mir erst die Testberichte durchlesen, bevor ich zugreife.

ROLAND KÄMMERER

Um den 3DS zu vermarkten, muss Nintendo doch die Leute an das Gerät ranlassen, damit sie einen Eindruck vom 3D-Effekt bekommen, denn genau das soll ja das neue Spielgefühl liefern. Aber nein, Nintendo bleibt seiner Linie treu, keine neue Hardware fürs Publikum bei der Gamescom zu präsentieren. Das ist echt schade …

MAMAGOTCHI

Ich find das Cover von **FIFA 11** ganz cool. Aber ich hätte lieber Thomas Müller drauf gehabt, weil ich Özil nicht allzu sympathisch finde.

MARCUS101192

Diese Abbildung zeigt alle Spielfiguren von **Mario Slam Basketball**. Denkt sich Square Enix für das Wii-Spiel **Mario Sports Mix** ebenfalls zahlreiche freischaltbare Athleten aus? Auch abseits der üblichen Nintendo-Helden?

STIMMT DER MIX?

Liebes N-ZONE-Team,
das Übliche an den Anfang: Ihr macht eure Sache echt super und ich liebe eure Zeitschrift. Durch euch spare ich eine Menge Geld, wenn es um Spiele geht!

N-ZONE: Ach, komm schon, vor lauter Schmeichelei laufen wir ja schon ganz rot an. Danke schön, das Lob geben wir gern zurück: Wir lieben unsere Leser genauso und machen das Heft gern für Nintendo-Fans!

Aber kommen wir nun zum eigentlichen Thema. Ich bin sehr erfreut über die ganzen neuen Spiele, die auf der E3-Messe vorgestellt wurden, doch vor einem möchte ich dringlich warnen: **Mario Sports Mix**. Wenn es bei diesen vier Sportarten bleibt (wovon Basketball bereits in ähnlicher Weise auf dem DS und Eishockey für Wii in den **Olympischen Winterspielen** vorhanden waren), wird es ziemlich schnell langweilig werden. Es wird ein Spiel sein, das man die ersten zwei bis drei Wochen mit Begeisterung spielt und dann nie mehr aus dem Schrank holt, weil es wahrscheinlich keine Langzeitmotivation bietet. Ich kann nur hoffen, dass Nintendo es schafft, entweder mehr Sportarten in das Spiel hineinzupacken (was allerdings auch nur bedingt helfen würde) oder sich statt der ganzen Minisportarten endlich mal wieder auf eine Sportart zu konzentrieren und daraus ein Spiel zu machen, denn reine **Mario**-Abenteuer haben deutlich mehr Qualität als so eine Minispiel-Sportsammlung!

N-ZONE: Wir teilen ein Stück weit deine Bedenken, was die Langzeitmotivation von Mario Sports Mix betrifft. Schließlich sind die meisten Sportarten in ähnlicher Form schon mal in anderen Mario-Spielen vertreten gewesen, wie unsere Vorschau in dieser N-ZONE belegt. Allerdings darfst du nicht vergessen, dass niemand Geringeres als Square Enix an der Entstehung des Spiels beteiligt ist. Schon Mario Slam Basketball, das ebenfalls von den Final Fantasy-Machern stammte, glänzte durch zahlreiche freischaltbare Spieler und Extras. Deshalb erwarten wir auch bei Mario Sports Mix einen großen Umfang mit vielen Überraschungen, über die bis jetzt noch nichts bekannt ist.

Ihr macht eure Sache super, viel Spaß noch bei eurer Arbeit! Euer begeisterter Leser

LEONARD UFER

3DS OHNE 3D?

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Zuerst muss ich etwas loswerden … Ihr seid das beste Videospielmagazin, das ich je in meinem Leben gelesen habe! Weiter so!

N-ZONE: Schon wieder eine Lobeshymne? Hört bloß auf damit!

Jetzt meine Frage: Der Nintendo 3DS besitzt ja einen 3D-Tiefenregler. Kann man jetzt auch Nintendo-3DS-Spiele in 2D spielen oder kommt dann eine Meldung à la „Bitte schalte den 3D-Modus wieder ein!"?

N-ZONE: Wenn man's krass formulieren möchte, ist der 3D-Effekt des Nintendo 3DS in puncto Gameplay absolut nutzlos. Er hat keinerlei Auswirkungen auf den Spielverlauf, sondern einzig das Spiel soll gut aussehen. Daher kann der Spieler bei jedem Titel selbst entscheiden, ob er den Tiefeneffekt überhaupt aktivieren möchte und wie intensiv die-

ser dargestellt werden soll. Wer also PilotWings Resort, Mario Kart 3DS oder Kid Icarus Uprising ohne 3D-Schnickschnack spielen will, kann den Tiefenregler herunterdrehen, ohne ein Spielelement zu verpassen. Aber dann sehen die 3DS-Titel eben wie herkömmliche Spiele aus. Wäre ja schade drum … SEHR schade! Übrigens soll ein geringer Prozentsatz der Bevölkerung nicht in der Lage sein, 3D-Effekte wahrzunehmen. Wer den Test machen möchte, besucht einmal einen 3D-Kinofilm. Wenn ihr dort die Tiefeneffekte erkennt, solltet ihr auch die 3DS-Spiele in voller Pracht genießen können.

Ich habe auch einen sehr witzigen Fehler in einer meiner N-ZONE-Ausgaben gefunden: Dort, wo eigentlich der Testteil beginnen sollte, ist bei mir das Editorial abgedruckt. Erst auf den nachfolgenden Seiten geht es dann wieder normal mit den Tests normal.

MAXIMILIAN WALTER

N-ZONE: Herzlichen Glückwunsch, du hast ein streng limitiertes N-ZONE-Heft mit einem Seltenheitswert von 1:1.000.000 erwischt! Aber jetzt mal im Ernst: Es handelt sich natürlich um einen Fehldruck. So etwas hätte nicht passieren sollen, doch das Heft ist wohl trotzdem durch die Kontrolle gerutscht. Melde dich in solchen Fällen einfach beim Abonnenten-Service und die Kollegen schicken dir prompt einen anständigen Ersatz. Die Kontaktdaten findest du im Impressum auf Seite 98.

MICKEY ODER MICKY?

Mir ist aufgefallen, dass ihr im Heft durchgehend von **Disney Micky Epic** sprecht, aber auf der Nintendo-E3-Pressekonferenz hieß der Titel (noch) **Disney Epic Mickey**. Und die offizielle Disney-seite spricht auch von **Disney Epic Mickey**. Was ist da los?

LOSTFAN11

N-ZONE: Stimmt, der Titel ist etwas verwirrend. Wir waren genauso verwundert darüber, dass uns das Micky-Maus-Abenteuer einst unter dem Titel Epic Mickey vorgestellt wurde und das Spiel plötzlich in einer Pressemitteilung als Disney Micky Epic gelistet war. Fakt ist: In den USA heißt das Spiel Disney Epic Mickey (also Mickey mit e), bei uns Disney Micky Epic (umgestellte Wortreihenfolge, außerdem Micky ohne e, was der deutschen Schreibweise entspricht).

Buchstabe, wechsel dich: In den USA heißt das Micky-Maus-Abenteuer **Disney Epic Mickey** (links), hierzulande **Disney Micky Epic** (rechts). Warum die Wörter vertauscht sind, weiß wohl nur Disney.

Auch das gab's diesen Monat: Jürgen Seyfer überraschte uns mit einem selbst gemalten Porträt von Giratina, Kiran Siemoneit lieferte uns zwei **Mario**-Pilze frei Haus und Raphael Rottenkolber zeigte Kreativität bei der Gestaltung des Briefkuverts.

LOB UND KRITIK

Hallo liebes N-ZONE-Team,
es hat sich bei euch so ein bisschen eingebürgert, dass ihr zu großen Spielen wie **Super Mario Galaxy 2** nur noch Testkästchen macht, also keinen zusammenhängenden Text mehr verfasst, sondern nur Sonderkästen mit Einzelinformationen abdruckt. Mir persönlich gefällt das nicht, aber das ist, glaube ich, Geschmackssache.

N-ZONE: Ziel dieser neuen Leseführung ist es, bestimmte Kritikpunkte und Stärken eines Spiels noch klarer und anschaulicher herauszustellen, etwa mittels Pfeilen, Vorher-Nachher-Vergleichen etc. Die Mehrheit unserer Leser begrüßt das neue, übersichtlichere Layout. Artikel mit herkömmlichem Fließtext gibt es aber natürlich weiterhin in der N-ZONE.

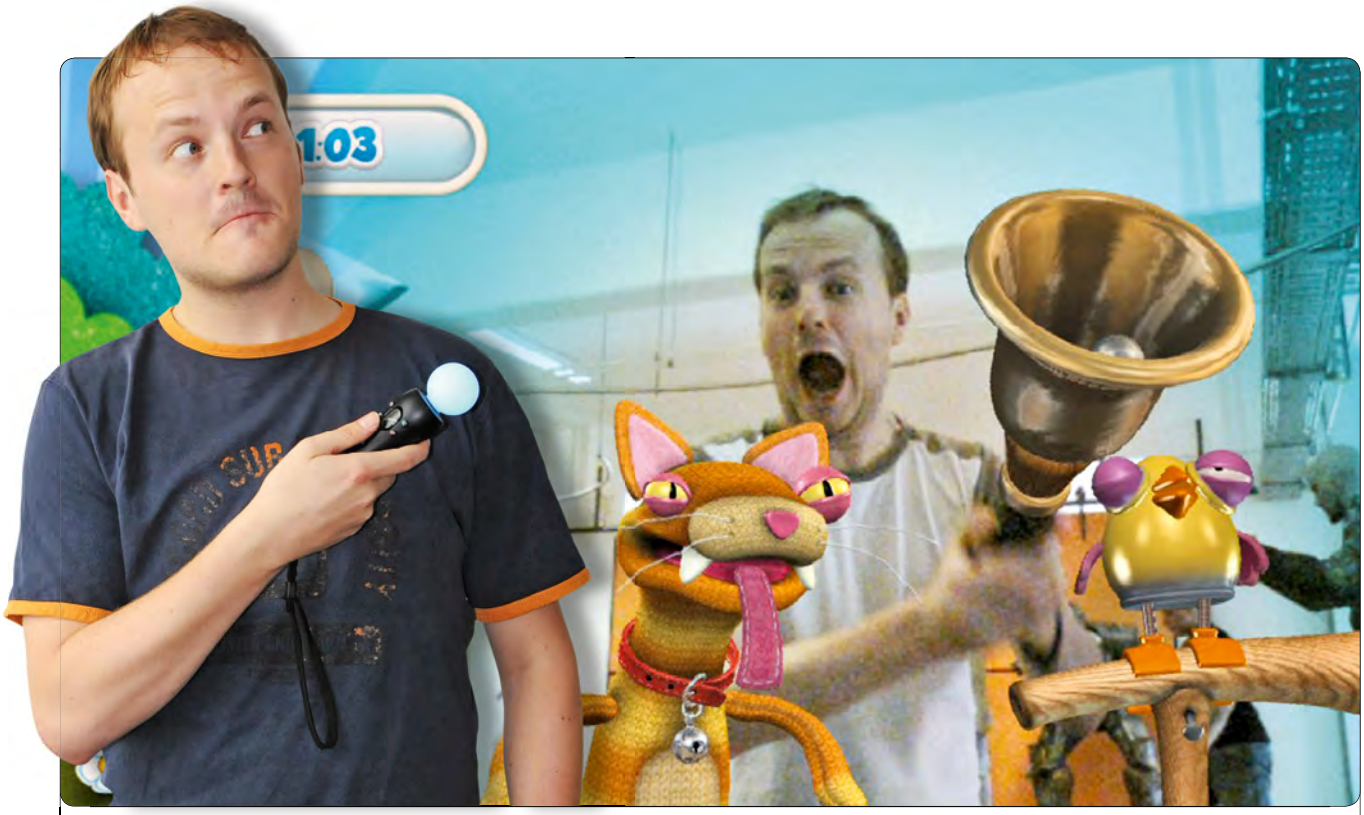
Aber man soll ja immer kalte und warme Dusche machen, von daher auch noch ein Aspekt, der mir sehr positiv auffällt: Ich finde es gut, dass ihr den Ruf nach Retro vernommen und den Abschnitt vergrößert habt. Dass die Virtual-Console-Rubrik im Heft so mickrig ausfällt, ist schließlich nicht eure Schuld, denn Nintendo hat in den letzten zwei Monaten fast nur Murks auf der Virtual Console veröffentlicht.

BAZTI

N-ZONE: So trist schaut's leider tatsächlich aus. In letzter Zeit hat Nintendo nur noch maximal drei Virtual-Console-Spiele im Monat veröffentlicht – und darunter war auch ziemlich viel Müll. Und da wir bekanntlich keine Tests aus dem Hut zaubern können, widmen wir uns lieber eingehend spannenden Themen aus der Retro-Kiste. Schön, wenn sie dir gefallen! Das freut uns.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth



Wii-RIVALE IM PRAXISTEST

Sebastian hat den neuen PlayStation-Move-Controller erprobt. Kann die Wii jetzt einpacken?

Christoph: Und? Und? Erzähl!
Sebastian: Was meinst du?
Christoph: Na, du durftest doch PlayStation Move, die neue Bewegungssteuerung von Sony, als Erster in der Redaktion ausprobieren. Was sagst du dazu?
Sebastian: Ich bin wirklich beeindruckt. Der Move-Controller hält, was er verspricht. Die Bewegungserkennung ist extrem präzise, subjektiv verzögerungsfrei und wird 1:1 ins Spiel übertragen. Meine schmerzende Schulter ist Beweis dafür, wie enthusiastisch ich gezockt habe.
Christoph: Also die Krankheitsdiagnose **Wii Sports**! Aber mal im Ernst: Glaubst du, PlayStation Move könnte der Wii-Fernbedienung gefährlich werden?
Sebastian: Schwer zu sagen, denn letztendlich müssen Spiele her, die man als Zocker einfach haben muss und die man eben nur mit Move spielen kann. Solch ein „Systemseller“ existiert für PlayStation Move bis jetzt noch nicht. Aber **Sports Champions**, das Move-Pendant zu **Wii Sports**, beweist beeindruckend, wie gut die Hardware funktioniert.
Christoph: Das klingt interessant. Ich frage dich jetzt mal ganz konkret: Nachdem du mit Sonys PlayStation-Fuchtel-Controller gespielt hast – wirkt da die Wii-FB nicht plötzlich wie ein Relikt aus der Vergangenheit?
Sebastian: Leider muss ich klar sagen, dass der Move-Controller ein deutlicher Satz nach vorne ist. Dagegen sieht die Wii-FB alt aus. Denn das Ding kann alles, was eine Wii-FB mit Wii MotionPlus auch kann, und noch mehr. Da wäre ein analoger Trigger für den Zeigefinger, da wäre ein eingebauter Akku und vor allem die Erkennung der 3D-Position!
Christoph: 3D-Position? Was genau meinst du damit?
Sebastian: Move erkennt nicht nur, wie ich den Controller halte, sondern auch wo er sich vorm Fernseher befindet. Eine USB-Kamera filmt die Spieler und erkennt die leuchtende Kugel an der Spitze des Move-Controllers. Daraus kann die Software errechnen, wo im 3D-Raum sich der Controller befindet.
Christoph: Hmm, das klingt aber kompliziert. Wie muss ich mir das exakt vorstellen?
Sebastian: Okay, ein einfaches Beispiel: Tischtennis! Da kann ich mit Move ein paar Schritte vom Tisch weggehen oder den Schläger direkt bis vor ans Netz halten. Ebenso kann ich den virtuellen Schläger frei von links nach rechts bewegen. Das geht mit Wii MotionPlus nicht, da das System nicht erkennt, wo sich der Controller eigentlich befindet. Folglich hat die Tischtennis-Kelle bei **Wii Sports Resort** einen deutlich kleineren Bewegungsspielraum und lässt sich nicht derart frei bewegen.
Christoph: Ah, das leuchtet mir ein. Aber da du vorhin schon die Spiele angesprochen hast, wie sieht es da aus? Hat Sony einen Move-Kracher in petto, von dem alle Leuten sagen werden: „Boah, das brauch ich!“, etwa **Sports Champions**?
Sebastian: **Sports Champions**, eine launige Sammlung von sechs höchst unterschiedlichen Disziplinen, ist klar der beste Starttitel für Move. Die Steuerung funktioniert klasse und der Umfang geht in Ordnung. Wer sich Move kauft, sollte **Sports Champions** dazukaufen. Doch es ist kein Spiel, das man gespielt haben muss. Und genau das fehlt Move zurzeit. Ich konnte noch **Start the Party**, ein ziemlich cleveres Partyspiel mit tollen Kamerabild-Spielereien, zocken, aber das war auch nur für etwa eine Stunde interessant. Und in naher Zukunft erscheint auch nix für Move, das ich dringend zocken will. Und mir ist es egal, dass man viele kommende PS3-Shooter auch mit Move zocken kann. Schließlich ist ein Gamepad völlig ausreichend. Move ist für solche Spiele nur eine Option. Mir fehlt dieses eine, unglaublich geniale Spiel, das nur mit Move funktioniert und das ich unbedingt haben will.
Christoph: Solange das so ist, bleibe ich bei der Wii. Und Nintendo arbeitet sicher längst an MotionPlusPlus. Wetten, dass …?

CHARLES MARTINET

Der Sprecher von Super Mario gab sich höchstpersönlich die Ehre, uns einige Fragen zu beantworten. Das komplette Interview findet ihr selbstverständlich wie immer auf www.n-zone.de.

N-ZONE: Was mögen Sie an Deutschland und insbesondere an Köln? Gefällt Ihnen irgendetwas besonders?
Martinet: Ich liebe Deutschland sehr. Vor zwei Jahren war ich zum ersten Mal seit 1972 wieder hier und ich habe mich in das Essen, die Kultur, die Leute, die Geschichte – ich liebe mittelalterliche Dörfer – verliebt. Ich habe mir ein Auto gekauft und bin durch die mittelalterlichen Dörfer gefahren, dann kam ich zurück und hab ein Auto gemietet und bin durch die mittelalterlichen Dörfer gefahren und ich habe das wieder getan und ich werde es auch dieses Jahr tun. Ich liebe das Essen. Gestern Abend habe ich Schweinshaxe mit Sauerkraut, eines meiner Lieblingsspeisen, gegessen. Ich liebe Wiener Schnitzel und Bratwurst mit Sauerkraut. Das ist für mich das perfekte Mittagessen. Und die mittelalterliche Architektur sowie die Geschichte der Deutschen ist ziemlich aufregend.

N-ZONE: Wie viele verschiedene Arten, „Wuhu!“ zu sagen, kennt Mario? Und ist es nervig für Sie, das immer wieder sagen zu müssen?
Martinet: Es gibt unglaublich viele Arten, „Wuhu!“ zu sagen *(Er gibt ein paar Laute wie Mario von sich.)*. Ich entdecke immer wieder neue und hoffe, dass ich in den nächsten 30 Jahren noch viele entdecken darf. Jede Variante bietet eine andere Art von Spaß, ist verschieden lang und aussagekräftig und versprüht Freude. Was könnte schöner sein?

N-ZONE: Wie bereiten Sie Ihre Stimme vor, um so wie Mario, Luigi, Wario und so weiter zu klingen? Gibt es da ein spezielles Ritual, mit dem Sie Ihre Stimme in Form bringen?
Martinet: Nein, ich habe keine Rituale, mit denen ich meine Stimme zum Laufen bringe, ich sitze also nicht hier und mache erst einmal *(Er gibt noch ein paar Stimm-Impressionen zum Besten.)*… Die Figuren sind die ganze Zeit in mir. Um ehrlich zu sein, manchmal wache ich am Morgen auf und mache „Wuhu! Here we go!“ oder ich summe Musikstücke vor mich hin *(Er summt zwei Mario-Melodien nach)*. Die Stimmen aus den Spielen, ihre Freude, die ist immer bei mir.

N-ZONE: Was sagen Ihre Nachbarn dazu?
Martinet: *(lacht)* Nun, ich schreie ja nicht laut herum. Obwohl, einmal habe ich um fünf Uhr morgens ein Interview für einen New Yorker TV-Sender gemacht. Ich war im ersten Stock und machte: „Wuhu! Here we go! Thank you very much!“ Da klopfte plötzlich meine Nachbarin an die Tür und sagte: „Können Sie das bitte nicht ganz so laut machen?“ *(lacht)* Tut mir leid, Frau Nachbarin!

N-ZONE: Welches ist Ihr liebstes Super-Mario-Spiel?
Martinet: Das ist eine extrem schwierige Frage. Ich muss sagen, ich liebe jedes **Mario Kart**-Spiel, das jemals entwickelt wurde. Das kann sogar ich spielen und das ist das Großartige daran: Man kann die Spiele bereits kennen und gut darin sein oder es das erste Mal in die Hand nehmen, losfahren und einfach Spaß haben. **Mario Kart** mag ich also sehr gerne, denn das entspricht meinen spielerischen Fähigkeiten. Als ich das erste Mal **Super Mario Galaxy** sah, bekam ich eine Gänsehaut und konnte nur noch „Oh, mein Gott, wie genial!“ sagen. Und dann spielte ich es und ich spiele es sogar heute noch. Bei **New Super Mario Bros. Wii**, da musste ich einfach laut loslachen, weil es so viel Spaß gemacht hat. Und als ich das erste Mal **Super Mario Galaxy 2** sah, ging es mir erneut wie bei **Super Mario Galaxy**: „Oh, mein Gott! Oh, mein Gott! Oh, mein Gott!“ Ich liebe einfach alle **Mario**-Spiele. Aber mein Lieblingsspiel … Möglicherweise ist es **Super Mario Galaxy 2**, gleichauf mit **New Super Mario Bros. Wii**. Ich freue mich schon auf das nächste **Mario**-Spiel, denn ich weiß bereits, dass es erneut mein Lieblings-**Mario** sein wird *(lacht)*. Aber **Super Mario 64** muss ich auch noch erwähnen, denn das war unvergesslich. Die Aufnahmen damals, da war alles noch brandneu für mich. Da wurde „Wuhu!“ das erste Mal aufgenommen. Sie sagten: „Wir suchen nach einem Ton, der sich optimistisch und freudig anhört.“ – „Wuhu!“ – „Ja, das ist toll, noch etwas!“ – „Wahuuu!“ – diese Klänge das erste Mal zu erforschen, das war ein unglaublicher Spaß.

N-ZONE: Bitte verraten Sie uns die Wahrheit: Sagte Wario in Mario Kart 64 wirklich „No, I missed!“ oder sagte er „So ein Mist!“? Letzteres ist nämlich ein deutsches Schimpfwort.
Martinet: Tja, diese Aufnahmen sind schon so lange her. Ich erinnere mich nicht mehr genau, aber ich bin mir sicher, dass es eine englische Phrase war. Das kann nicht sein, dass ich jemals ein deutsches Schimpfwort gesagt habe (lacht).

N-ZONE: Nun, es ist nicht wirklich ein Schimpfwort, es bedeutet so viel wie „Das ist schade“.
Martinet: *(mit Mario-Stimme)* „Oh, I missed! So ein Mist! Oh, I miiiissed!“ *(Er betont es so, dass sich „Oh, I missed“ wie „So ein Mist!“ anhört, und lacht.)*

„Es gibt unglaublich viele Arten, ‚Wuhu!‘ zu sagen. Ich entdecke immer wieder neue.“

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 73 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 19-20/10
Top-Themen: **Yu-Gi-Oh! 5D's**, **Pokémon**, **Naruto**. Mit **Rabbids**-Sammelfigur. Auch als Premium-Variante erhältlich!

play³ 10/10
Top-Themen: **Castlevania: Lords of Shadow** durchgespielt, alle Details zu **Gran Turismo 5.** Plus Extraheft mit **Mafia 2**-Komplettlösung!

Games and More 10-11/10
Top-Themen: **Vanquish**, **WRC: FIA World Rally Championship**, **Starcraft 2**, **R.U.S.E.**, neue iPad-Spiele im Test u. v. m.

PC Games Power Player 10-11/10
28 Seiten **StarCraft 2**, fundierte Tricks zu **Mafia 2** (mit Stadtkarte von Empire Bay) u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Das N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem Dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 11/2010
AB 20.10.10 AM KIOSK

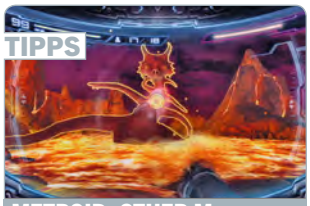
Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

POKÉMON SCHWARZ & WEISS

Noch besser als **HeartGold & SoulSilver**? Wir haben uns die neuen **Pokémon**-Editionen für den Nintendo DS aus Japan besorgt und sie intensiv getestet!

PROFESSOR LAYTON ...

... UND DIE VERLORENE ZUKUNFT: Jetzt wird's ernst. Im Test muss sich zeigen, ob Laytons neuestes Abenteuer sauber an den deutschen Markt angepasst wurde.



METROID: OTHER M

Wir präsentieren die besten Profitricks zu Samus' außergewöhnlichem Abenteuer.

DONKEY KONG COUNTRY ...

... RETURNS: Der Kult-Kong feiert auf der Wii sein Comeback. Wir haben's angespielt.

AUSSERDEM:

Hier ist der Name Programm: Das play³-Sonderheft 02/10 widmet sich allen Facetten des HD-Gamings mit PlayStation 3 und Xbox 360. Es beschreibt eingehend, wie die Konsolen perfekt verkabelt sind, beleuchtet die **GTA**-Historie und präsentiert, wie Kinect, Move und Co. unser Lieblings-hobby revolutionieren. Weitere fundierte Guides, Specials und Spieleberichte runden das Magazin ab.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Trainees Christina Kalka, Julian Reimert, Lukas Schmid, Patrick Schmid, Roland Seese, Anne Schmiedl

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Trainees Thomas Mühlebach, Matthias Olschewski
Entwicklung Markus Wollny, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at
Tel.: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Tel.: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

Wii™

WeSing vol.2

Der große KARAOKE SPASS

für NINTENDO Wii™

Mit Songs von:

- Black Eyed Peas
- Rihanna
- 2raumwohnung
- Pohlmann
- Coldplay
- Cheryl Cole
- Lady GaGa
- u.v.m.

Jetzt erhältlich!

- 40 Top Songs (Chart-Hits und Klassiker)
- Original Video-Clips
- Einzel- und Mehrspielermodi
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Bis zu 4 Sänger gleichzeitig
- Erhältlich inklusive zwei Logitech® Mikros

100% Robbie

Ab Oktober erhältlich!

Exklusiv für WeSing

ZEITGLEICH ZUM NEUEN GREATEST HITS ALBUM

WeSing™ © 2009 Nordic Games Publishing AB, a wholly owned subsidiary of Game Outlet Europe AB. WeSing, the WeSing logo, the Nordic Games logo and the Nordic Games symbol are registered trademarks or trademarks of Nordic Games Publishing AB. All rights reserved. Developed by Le Cortex. Engine by Voxler. Produced by Wired Productions. All music, artwork and artist names the copyrights of their respective owners. Nintendo and Wii are trademarks of Nintendo. All rights reserved.

Nach dem riesigen Erfolg von Cradle of Rome kommt nun der neue Match-3-Hit ***Cradle of Athena***. Ab sofort überall im Handel erhältlich!

NINTENDO DS

Features:

- Erleben Sie 100 spannende Levels!
- Errichten Sie 20 monumentale Bauwerke!
- Bekämpfen Sie mystische Bedrohungen in 15 Bonus-Levels!

Ab 22.09.2010 im Handel erhältlich

- Begleiten Sie Ihre Spielfigur auf einer spannenden Reise durch das Ägypten der 1920er Jahre
- Fesselnde und dichte Atmosphäre sowie eine stimmungsvolle Musik

Änderungen zum Design und Altersfreigabe vorbehalten.

Ab 22.09.2010 im Handel erhältlich

- Gruselig spannendes Wimmelbild-Abenteuer
- Befragen Sie zwielichtige Zeugen und tippen Sie an, was auf Ihrer Suchliste steht

Bereits erhältlich

- Eine spannende Wimmelbild-Kriminalgeschichte rund um den legendären Serienmörder Jack the Ripper
- Zwei Spielmodi – Entspannt und Gegen-die-Zeit

© 2010 rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH © 2010 cerasus.media GmbH © 2010 MumboJumbo © 2010 Gamers Digital

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.